NUMÉRO SPÉCIAL

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

LA GUERRE DES CONSOLES VOL.4

Quel avenir pour la Dreamcast ?

Découvrez ses premiers jeux

Qui a gagné la guerre des consoles ?

Quelles consoles pour demain ?

TESTS EXCLUSIFS ! BANJO-KAZOOIE ET F-ZERO X (N64)

ENQUETE

Le piratage en question

- **COUPS DE CHALEUR**

  Soulcalibur, Spike, King of Fighters 98, Kikaio, Rival Schools, Real Bout Dominated Mind, Mortal Kombat 4, Pocket Fighter... Tous les jeux de baston de l'été !

- **TOUS LES JEUX DE L'ÉTÉ**

  Quest 64 (N64), Off Road Challenge (N64), Metal Slug 2 (Neo Geo), Granstream Saga (PS), Lunar (PS), Langrisser 5 (Sat), Castlevania (Sat)...

TIPS SPÉCIAL FOOT

N°79 AOUT 1998 - 33 F. BELGIQUE : 241 FB SUISSE : 9.80 FS. ESPAGNE : 1030 PTAS. MAROC : 87 DH. ITALIE : 10000 L. CANADA : 8.75 $. ISSN 1162-8869

T 6745 - 79 - 33,00 F

EN DÉTAIL

où trouver les Tips les plus récents?

JOUES-TU SUR CONSOLE?

non

oui

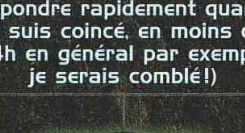
Cela tombe bien car nous sommes spécialisés dans les consoles PlayStation, N64, Saturn, Gameboy et Gamegear. Cela fait beaucoup de spécialités, mais c'est ainsi!

AS-TU UN MINITEL?

non

oui

(Et si en plus on pouvait me répondre rapidement quand je suis coincé, en moins de 24h en général par exemple, je serais comblé!)



Le 3615 est le service le plus pratique: pages rapides, astuces et solutions d'un même jeu sont regroupées dans une même rubrique...

Bats-toi pour en avoir une! En attendant, cela tombe vraiment bien car les jeux PC sont sur le 3615 PCCD.

3615 PCCD

La TIPS Line 0836683264 est faite pour toi: complète, mise à jour deux fois par semaine... Et quel autre service te permet de faire une Pause (touche 8) pour noter une astuce et de reprendre exactement au même point? Ou de choisir repidement en jeu grâce aux lettres sur les touches? Ou de naviguer avec autant de facilité (touches 4, 6, 7, 9)?

0836683264

3615 TIPS

grands JEUX d'Été des centaines de lots!

Gagne des PLAYSTATION, des jeux GRAN TURISMO, COLIN McRAE RALLY... [3615 TIPS et 0836683264]

Gagne aussi deux TV 16/9ème 70cm, des kits Surround ampli+5 HP... [3615 TIPS]

Gagne encore 100 cartes mémoire PlayStation [3615 TIPS et 0836683264]

L'équipe de Tips te concocte aussi des dossiers graphiques: guide des permis, banc d'essai d'accessoires...

3617 TIPS

Sur le 3617 TIPS, tu peux recevoir une copie par courrier ou fax des astuces et solutions.

nouveau: fax et courrier

* version
mique, ain
réordonné

Astuces, solutions et guides pour les jeux des c

Vies INFINIES Persos CACHÉS Mots de PASSE Sélection du NIVEAU Niveaux CACHÉS Munitions ILLIMITÉES Combos et COUPS spéciaux CIRCUITS cach

Fixtel 2,23F/mn. TIPS et la TIPS Li

EN BREF

Version 2*

3615 TIPS®

L'officiel des Tips par minitel.

08 36 68 32 64

L'officiel des Tips par téléphone.

* version 2 d'août 1998 : astuce, solutions, guides, action replay d'un même jeu sont regrouppées dans un seul menu dynamique, ainsi vous gagnez du temps et ne ratez aucune information précieuse. Par la même occasion, nous avons redécoupé et réordonné la plupart des astuces et solutions pour encore plus de clarté et de précision. Découvrez vite le nouveau 3615 TIPS !

jeux des consoles 32/64 bits, portables et PC.

OUPS spéciaux CIRCUITS cachés INVINCIBILITÉ Des AIDES de Jeu SOLUTIONS Guides DÉTAILLÉS Petites ANNONCES News PREVIEWS Etc? ETC!

Pixel 2,23 Frs/mn TIPS et la TIPS Line sont des services indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

Sommaire

emap•alpha

152, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 00

Directeur délégué
Gorune Aprikian
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+

152, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96 – Fax publicité : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Rédacteur en chef adjoint
Richard Homsy (Spy)
(rhomsy@emapalpha.fr)
Correspondant permanent au Japon
Christophe Kagotani (Kagotani San)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Secrétariat de rédaction
Lionel Barcilon, Jean-Loup Bouteau, Ivan Gaucher
Maquette
Marie-Pierre Debray, Patrick Lévêque, Olivier Mourgeon, Bernard Rougeot, Muriel Seisser, Azahel Vienne
Ont collaboré à ce numéro
Gia Dinh To (Gia), François Garnier (Panda), Maxime Roure (Switch), Douglas Alves (Doug'), Nicolas Gavet (Niiico), Vincent Leleurch (Viiince), Philippe Karakasyan (illustrations)

PUBLICITE
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Anne-Sophie Bouvattier (16 45), assistée de Annie Perbal (17 55)

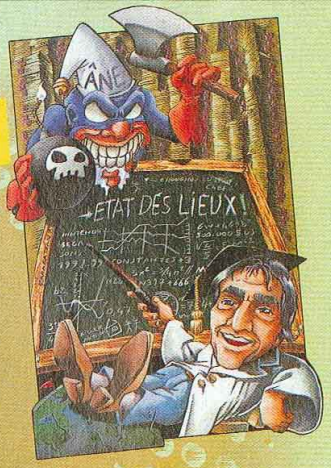
RESPONSABLE TÉLÉMATIQUE
Laurence Vié

FABRICATION
Isabel Delanoy (17 90)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23
France - 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Etranger - 1 an (12 numéros) : 457 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique - 1 an (12 numéros) : 3333 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles n° 210-0083593-31. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire** : EMAP FRANCE. **Propriétaire** : EM-IMAGES. **PCA et directeur de la publication** : Keith Marriott. **Commission paritaire** : n° 73201. **Dépôt légal** : juillet 1997. **Photogravure** : PPDL, Key Graphic. **Imprimeries** : Fecomme, Claye-Souilly (77) ; Imaye, Laval (53). **Distribution** : Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué** : Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export** : Annie Baron. **Trade Marketing** : Marlène Reux. **Ventes (réservé aux dépositaires de presse)** : Synergie Presse, 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex. **Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse)** : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932



p. 6

LA GUERRE DES CONSOLES

Un épais dossier pour tous ceux qui veulent en savoir plus sur le passé, le présent, le futur de la chose vidéoludique.

p. 28

LES PREVIEWS

Un panorama des titres qui devraient rythmer la fin d'année sur console et arcade : l'hiver sera chaud !

p. 68

LE PIRATAGE EN QUESTION

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le piratage sans jamais oser le demander.

4

p. 74

LES TESTS DE L'ÉTÉ

Banjo-Kazooie (N64), Granstream Saga (PS), Pocket Fighter (PS), Castlevania 3D (sat), Off Road Challenge (N64), Mortal Kombat 4 (PS et N64)... Tous les jeux de l'été passés au cribble.

p. 114

LA SECONDE VIE DES CONSOLES

Jouer à la Nes ou à la Playstation sur PC, c'est possible ! Nostalgiques, ne pas s'abstenir.

p. 122

LES TIPS

Des bidouilles sur vos consoles et un dossier tips réservé aux footeux...

Couverture : Lara Croft © Eidos / Zelda : Ocarina of Time © Nintendo / Sonic © Sega

Bigben INTERACTIVE

GAME BOOSTER

DATEL GAME PRODUCTS

pour PLAYSTATION™ NINTENDO 64™

IMPENSABLE ! INIMAGINABLE ! ET POURTANT REEL !
JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE CONSOLE PLAYSTATION !!!!

JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE CONSOLE N64

VOUS POUVEZ DÉSORMAIS JOUER AVEC VOS JEUX GAMEBOY SUR VOTRE CONSOLE PLAYSTATION SUR ÉCRAN DE TÉLÉVISEUR !

JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE PLAYSTATION

ATTENTION!!!!
DISPONIBLE LE WEB DATEL
AU: HTTP://WWW.DATEL.UK

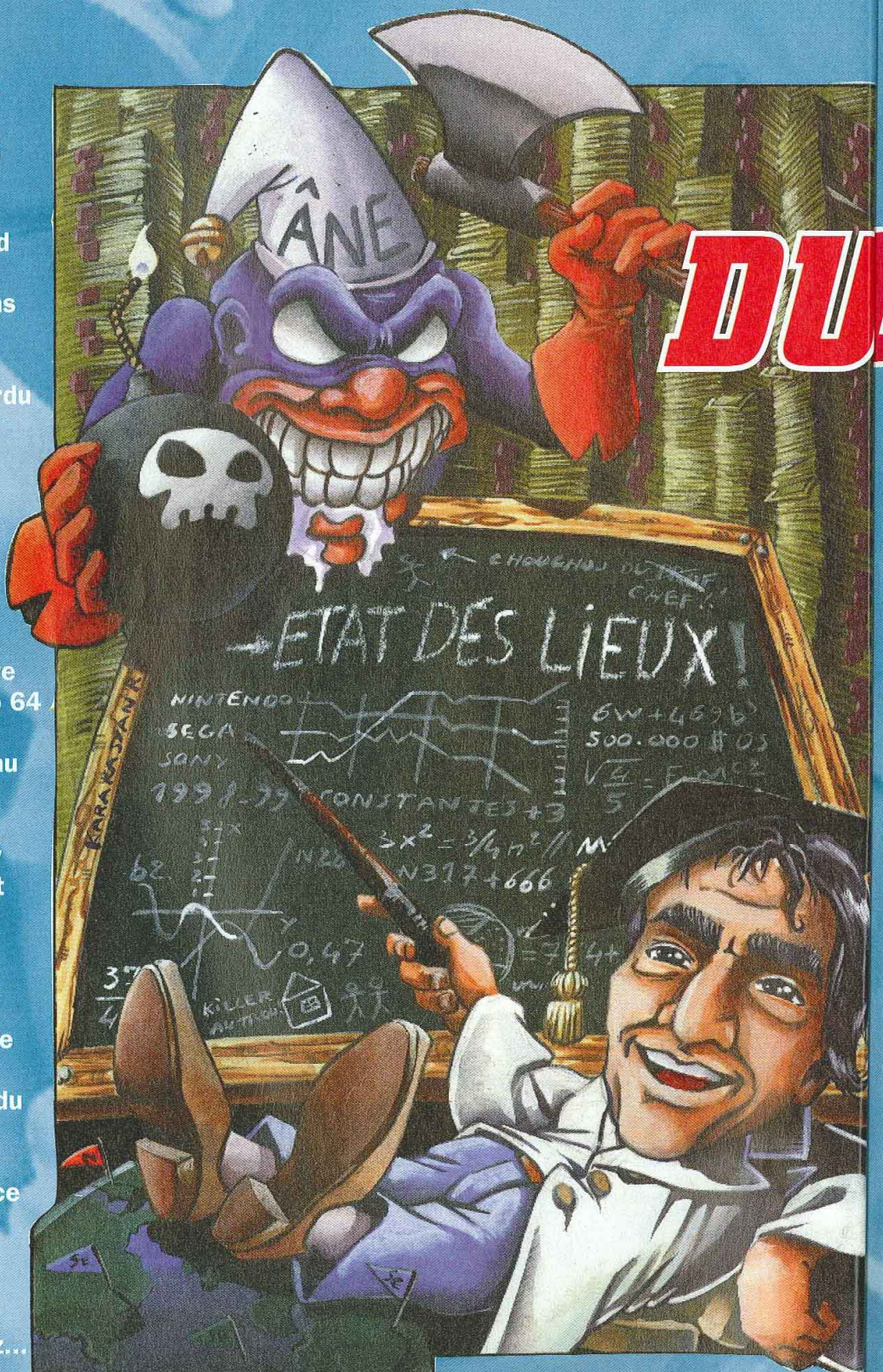
LA NOUVEAUTÉ LA PLUS INCROYABLE DE LA DECENNIE

*JOUEZ À VOS JEUX GAMEBOY EN COULEUR ET GRAND ECRAN!
*TRANSFORMER LES GRAPHIQUES GAMEBOY EN UN VERITABLE FEU D'ARTIFICE DE COULEURS GRACE À L' ACCES À UNE PALETTE EXCEPTIONNELLE!
*PLUS...UN JEU FORMIDABLE INCORPORÉ À JOUER SUR N64 !!!
*LE GAME BOOSTER EST AUSSI UNE CARTOUCHE DE "BIDOUILLES" PUISSANTE À UTILISER OU À CRÉER POUR VOS JEUX GAMEBOY (IMMORTALITÉ,ENERGIE ILLIMITÉE ETC...)

NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
GAMEBOY est une marque déposée par NINTENDO
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

La guerre des consoles

Engagée il y a plus de quinze ans avec Atari et Nintendo, la guerre des consoles prend aujourd'hui des proportions dantesques. Sega a clairement perdu la bataille des 32 bits, mais est très loin d'avoir perdu la guerre ; Nintendo accuse le contrecoup de l'arrivée tardive de la Nintendo 64 mais se bat comme un beau diable pour imposer son support ; Sony est triomphant mais n'a pas l'intention de s'endormir sur ses lauriers. Comme chaque année, voici le compte rendu d'une année guerrière et un aperçu de ce que l'industrie vous réserve pour les mois à venir. Présenteeeeez... arme !



DUEL

Je vo
des
des
Nint
console de j
la toute-pu
l'effondreme
prédisaient
retentissant
un succès f
découvrir un
Sega entrait
Aux États-Un
consoles 8 b
par Nintendo
geant près d
En Europe,
revanche équ
lait presque l

En
round. On pr
mence ! Ma
adversaire
devint la prer
ché. Nintendo
et trop sûr de
l'erreur de pr
cer la Super N
s'imposer aux
venant à faire
revanche, la
inchangée : N
le marché. P
outsiders ont
la PC Engine
dépit de leurs
ne furent jama
ment en Eur
considérer qu
Nintendo se s
mis au Japon.

Le tr
en 1994 avec
de Sega et l'
sième larron
l'on sait avec

DUEL À TROIS

Je vous propose d'attaquer cet état des lieux par un rapide récapitulatif des précédents épisodes. En 1985, Nintendo lançait la première console de jeu nippone. C'était l'époque de la toute-puissance des ordinateurs, de l'effondrement d'Atari et les professionnels prédisaient à cet engin, la NES, un échec retentissant. Contre toute attente, ce fut un succès fulgurant. Nintendo venait de découvrir un nouveau marché et, bientôt, Sega entrait en lice avec sa Master System. Aux États-Unis et au Japon, la bataille des consoles 8 bits fut rapidement remportée par Nintendo, Mario et sa clique s'arrogeant près de 95 % des parts de marché ! En Europe, le rapport de forces était en revanche équilibré, la Master System égalait presque la NES en volume de ventes.

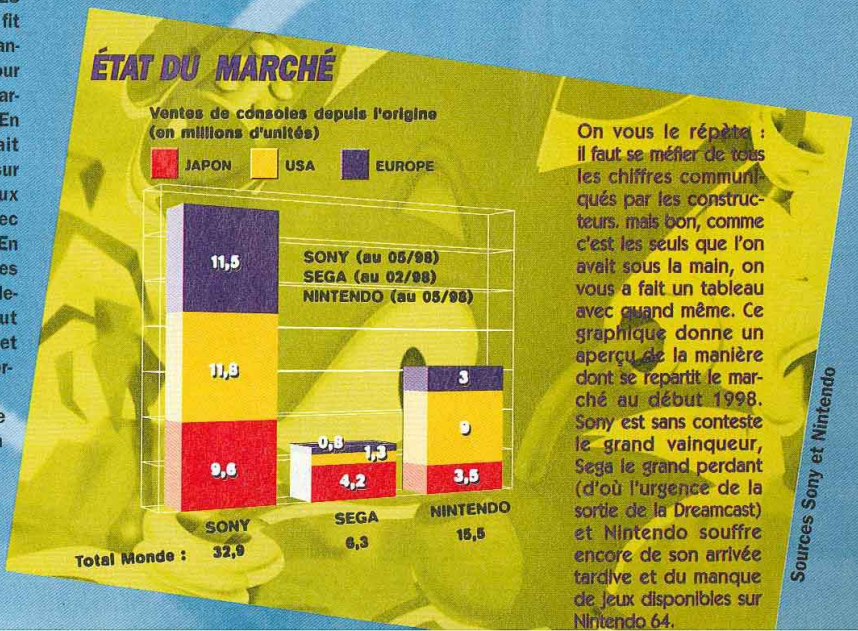
En 1988, on assista au deuxième round. On prend les mêmes et on recommence ! Mais cette fois, Sega prit son adversaire de vitesse et la Megadrive devint la première console 16 bits du marché. Nintendo, fort du triomphe de la NES et trop sûr de la fidélité de son public, fit l'erreur de prendre son temps avant de lancer la Super Nintendo. Sega en profita pour s'imposer aux États-Unis et en Europe parvenant à faire jeu égal avec Nintendo. En revanche, la situation japonaise restait inchangée : Nintendo régnait en maître sur le marché. Pendant cette période, deux outsiders ont tenté leur chance : NEC avec la PC Engine et SNK avec la Neo Geo. En dépit de leurs qualités, ces deux consoles ne furent jamais commercialisées officiellement en Europe. Globalement, on peut considérer que l'affrontement de Sega et Nintendo se soldait par un match nul, hormis au Japon.

Le troisième round commence en 1994 avec le lancement de la Saturn de Sega et l'arrivée de Sony, un troisième larron qui va faire le carton que l'on sait avec la Playstation. Dès le lancement des deux consoles, Sony prit l'avantage, profitant des nombreuses erreurs de Sega et de l'absence de Nintendo, en retard une fois encore. Sony a indiscutablement gagné la bataille des 32 bits par KO. La Saturn n'a pas tenu longtemps face à sa concurrente et, en dépit d'un démarrage en force, la Nintendo 64 n'est pas parvenue à rattraper sa rivale. Sony peut être satisfait. Le pari de la Playstation a été gagné au-delà de ses espérances. Le constructeur affirme avoir vendu plus de 32 millions de Playstation de par le monde... et ce n'est pas fini ! Bien entendu, ces chiffres, comme tous les chiffres officiels, sont vraisemblablement truqués : c'est la règle dans l'industrie, on ne communique que rarement ses vrais résultats. Cela donne cependant un ordre de grandeur, d'autant plus que la 32 bits de Sony devrait encore faire un carton en fin d'année même si l'on peut raisonnablement estimer que le rythme de vente devrait ralentir en 1999. Avec un parc installé aussi important, il est évident que les éditeurs tiers ne sont pas prêts de laisser tomber cette console et les nouveautés vont continuer d'affluer en masse au moins jusqu'à la fin 1999. C'est d'ailleurs grâce au soutien des éditeurs que la Playstation a remporté un tel succès. Même si les éditeurs ont pris conscience qu'il est difficile de réaliser de grosses ventes sur Playstation vu la quantité de jeux proposés. De gros hits comme Gran Turismo ou Resident Evil 2 engrangent de faramineux bénéf', mais de bons jeux du niveau de Pandemonium 2, par exemple, sont tout juste rentables.

Sony a gagné le match des 32 bits par KO.

ÉTAT DU MARCHÉ

Ventes de consoles depuis l'origine (en millions d'unités)



On vous le répète : il faut se méfier de tous les chiffres communiqués par les constructeurs, mais bon, comme c'est les seuls que l'on avait sous la main, on vous a fait un tableau avec quand même. Ce graphique donne un aperçu de la manière dont se répartit le marché au début 1998. Sony est sans conteste le grand vainqueur, Sega le grand perdant (d'où l'urgence de la sortie de la Dreamcast) et Nintendo souffre encore de son arrivée tardive et du manque de jeux disponibles sur Nintendo 64.

Sources Sony et Nintendo

La guerre des consoles

Pas de bilan mitigé en revanche pour Sega, qui s'est pris une sérieuse claque avec la Saturn. Un échec quelque peu injuste vu que la Saturn est une bonne machine disposant d'une ludothèque de qualité. Mais les nombreuses erreurs de Sega, notamment au niveau du marketing, ont été fatales à la console (qui s'est quand même vendue à plus de 6 millions d'exemplaires dans le monde). En dépit de cet échec cuisant, Sega est parvenu à faire une percée sur le marché nippon pour la première fois de son histoire, faisant à une période presque jeu égal avec la Playstation. Actuellement, et pour la première fois, Sega devance Nintendo au Japon – ce qui est quand même une consolation. Mais quelle sera la consolation pour tous les possesseurs de Saturn ? Dur d'avoir investi dans une console dont la durée de vie aura été aussi courte ! Les derniers jeux Saturn arriveront sans doute d'ici la fin de l'année et après, ce sera fini, car le constructeur se concentre désormais sur la Dreamcast. Certes, il est question que Sega baisse le prix des jeux Saturn de façon significative, ce qui serait plutôt sympa, mais les possesseurs de Saturn restent les perdants de cet affrontement.

Si les jeux sont faits pour la Playstation et la Saturn, rien n'est encore joué pour la N64. Après un démarrage en force aux États-Unis et en Europe, la N64 marque le pas depuis quelques mois. Cela est évidemment dû à un cruel manque de nouveautés. En effet, de nombreux éditeurs n'ont guère manifesté d'enthousiasme pour développer sur la 64 bits de Nintendo. Il faut reconnaître que Nintendo, fort de ses succès passés, n'a guère fait d'efforts pour les en convaincre. Quant aux éditeurs qui ont participé à cette aventure, ils ont généralement pris un retard important sur le planning de développement. Heureusement pour Nintendo, cela pourrait changer à partir de septembre, avec l'arrivée de grands jeux qui devraient booster les ventes de la console. Mais les nouveautés seront toujours beaucoup moins nombreuses que sur Playstation et la ludothèque de la N64 souffrira encore de quelques lacunes pour certains genres, comme la baston ou les courses automobiles. Toutefois, la qualité d'un jeu

Nintendo 64 : lentement mais sûrement...

tel que Zelda 64 et de quelques autres nouveautés comme Banjo Kazooie, Turok 2, F-Zero X, Mission Impossible, etc., devrait permettre à la console de trouver un second souffle. Avec de tels atouts, il serait surprenant que la N64 ne fasse pas un carton en fin d'année et 1999 devrait être une très bonne année pour cette console. Rien ne garantit pour autant qu'elle rattrapera son (énorme) retard sur la machine de Sony. Rien ne sert de courir, il faut partir à point. Mais Nintendo a pris conscience de ses erreurs et semble bien décidé à changer de stratégie, déployant enfin des efforts de séduction auprès des éditeurs tiers afin d'étoffer la ludothèque de sa console.

D'autre part, Nintendo semble enfin s'intéresser un peu plus à l'Europe. Pour améliorer sa présence sur ce territoire, le constructeur renforce sa structure européenne basée en Allemagne. Ce n'est pas du luxe face à Sony Europe, qui a déjà montré plus d'une fois son efficacité. Prenons l'exemple du jeu Coupe du monde 98 d'Electronic Arts qui figure parmi les plus gros hits du moment et est disponible sur Playstation et N64. Alors que Nintendo n'a rien fait pour soutenir ce jeu, Sony a financé une campagne de pub sur ce titre. Le résultat est que pour le grand public, ce jeu prestigieux semble être uniquement disponible sur Playstation. Cette stratégie discutable devrait être abandonnée prochainement et Nintendo Europe prévoit de soutenir activement les jeux forts des éditeurs tiers d'ici la fin de l'année.

En revanche, Nintendo fait un sans-faute depuis des années avec sa Game Boy, la console la plus vendue au monde. La portable de Nintendo continue de se vendre comme des petits pains. Récemment, Pocket Monster, un jeu sur cette console, s'est vendu à plus de 8,5 millions d'exemplaires au Japon, surclassant largement la meilleure vente Playstation. L'arrivée de la Pocket Caméra, avec son imprimante, et de Pocket Monster aux USA et en Europe, devrait assurer de confortables bénéfices à Nintendo. Sur le terrain des consoles portables, il y a longtemps que Nintendo a balayé ses concurrents (Sega, Atari et NEC) et on ne voit vraiment pas qui pourrait l'inquiéter. Bandai, peut-être ? Rien n'est moins sûr...

DUELS EN HIVER

C'est évidemment sur la fin de l'année que les éditeurs et les constructeurs engrangent leurs plus gros bénéfices. Et c'est surtout à cette période que sortent les plus gros jeux. Voici un classement éminemment subjectif des batailles les plus passionnantes de cette fin d'année. Vous y découvrirez les jeux incontournables de ce Noël. Round 1. Fight !

- THE LEGEND OF ZELDA (N64)
- FINAL FANTASY VIII (PS)
- TEKKEN 3 (PS)
- VIRTUA FIGHTER 3 (DREAMCAST)
- SEGA RALLY 2 (DREAMCAST)
- V-RALLY 64 (N64)
- F-ZERO X (N64)
- WIPEOUT 64 (N64)
- ISS 98 (PS-N64)
- VIRTUA STRIKER 2 (DREAMCAST)
- TOMB RAIDER 3 (PS)
- DEEP FEAR (SAT)
- METAL GEAR SOLID (PS)
- MISSION IMPOSSIBLE (N64)

La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

C'est bien sûr le grand perdant de la guerre des 32 bits qui déclenchera les prochaines hostilités en inondant le marché d'une machine 64/128 bits. La Dreamcast sortira fin novembre au Japon et en septembre 1999 en Europe. Sega joue le tout pour le tout, car si la Dreamcast échoue, ce sera vraisemblablement la dernière console de ce fabricant. En effet, deux clans se sont affrontés chez Sega ces dernières années. L'un voulait lancer une nouvelle console tandis que l'autre souhaitait arrêter le hard pour se consacrer exclusivement au développement de jeux. Les partisans d'une nouvelle console l'ont emporté, mais ils sont condamnés à réussir. Depuis peu, un nouveau patron tient les rennes de l'entreprise. La force de Sega est sans doute d'avoir tiré la leçon de son échec. Il serait surprenant que le constructeur reproduise les mêmes erreurs, d'autant plus que quelques transfuges de Sony ont été engagés afin de bénéficier de leur expérience. D'autre part, on peut s'attendre à une réorganisation en profondeur des structures internationales de la firme au cours des prochains mois. Le lancement d'une console est coûteux, et Sega dispose des fonds nécessaires à une campagne de grande envergure.

Cependant, ce sont les jeux qui décident du succès d'une machine, et non l'inverse. Il est évident que la faiblesse de la ludothèque Saturn par rapport à sa concurrente dans les premiers mois est en grande partie responsable de l'échec de cette console. Cette fois-ci, on peut être certain que la Dreamcast disposera des jeux nécessaires à un lancement en grande pompe. On peut distinguer trois sources différentes d'approvisionnement en jeux. Les jeux maison, développés en interne (Sonic fera sa grande rentrée sur Dreamcast, ainsi que les grands hits de Sega : Sega Rally 2, Scud Race, Virtua Fighter 3, Virtua Striker, etc.), les titres des éditeurs japonais (apparemment décidés à soutenir fortement la Dreamcast) et enfin, des éditeurs de jeux PC européens et américains seront sans doute associés aux projets, le développement sur les deux supports étant très similaire.

L'implication de grandes firmes comme Microsoft, Hitachi, NEC, Videologic et Yamaha dans le projet Dreamcast a sans doute beaucoup contribué à convaincre les éditeurs de s'engager auprès de Sega. Capcom, Konami, Koei et Taito figurent déjà parmi les nombreux éditeurs japonais qui soutiennent la Dreamcast et Square devrait suivre.

La Dreamcast sera une console performante, les jeux seront nombreux : tous les éléments sont donc réunis pour que le projet se solde par un succès... mais tout est possible dans ce domaine. Personnellement, je crois en cette machine, et le retour de Sega sur le devant de la scène aux côtés de Sony et de Nintendo ne pourrait que bénéficier à l'industrie du jeu vidéo... et aux joueurs !

La N64 sur son trente-et-un

Comme nous vous le disions plus haut, la Nintendo va véritablement décoller à la fin de l'année et l'année prochaine sera sans doute très bonne pour cette console. Mais que se passera-t-il après l'arrivée de la Dreamcast ? Nintendo ne pourra plus affirmer que la N64 est la machine la plus performante du marché. Les rumeurs selon lesquelles Nintendo serait à la recherche de la technologie de sa prochaine console (notamment auprès de transfuges de Silicon Graphics) semblent se confirmer. Il y aura bien sûr une nouvelle console Nintendo, mais quand ? Personne ne le sait encore, ce qui n'est guère étonnant quand

La guerre des consoles

on connaît l'obsession du secret qui caractérise Nintendo. Certains observateurs vont jusqu'à avancer l'hypothèse que Nintendo lancera sa nouvelle console lorsque la Playstation 2 arrivera. Personnellement, je ne crois pas en cette théorie. Nintendo n'a pas l'habitude de lâcher rapidement une console pour passer à la suivante, bien au contraire ! De plus, lorsque la Playstation 2 arrivera, la Dreamcast ne sera sans doute pas installée depuis longtemps et le parc de N64 devrait être a son apogée. C'est à ce moment-là que Nintendo récoltera les fruits de ses investissements et il est difficilement pensable qu'il choisisse d'y renoncer au profit d'une nouvelle console. Cela dit, on ne peut nier que la situation de la N64 sera délicate du fait de la présence de deux consoles concurrentes qui seront forcément plus performantes. Que pourra donc faire le géant nippon dans cette situation ?

La Game Boy prend des couleurs

En attendant, Nintendo lancera la Game Boy Color dans les prochains mois. Cette nouvelle portable est promise à un bel avenir car tous les ingrédients du succès sont au rendez-vous. Performante (faible consommation de piles), commercialisée à un prix attractif (500 F environ), elle est à peine plus épaisse que la Pocket et elle bénéficie d'une compatibilité totale avec la ludothèque de la Game Boy. De plus, on ne voit pas qui oserait désormais affronter Nintendo sur le terrain des portables vu l'implantation de la Game Boy.

Deux choses sont d'ores et déjà certaines : le projet de Playstation 2 est aujourd'hui très avancé et cette nouvelle console sera encore plus performante que la Dreamcast. Sony doit absolument rester discret sur ses choix, car l'annonce de la sortie d'une nouvelle console pourrait nuire aux ventes de la Playstation. Cependant, certaines informations commencent à circuler. On peut considérer que Sony se trouve dans une position comparable à celle de Nintendo lors du passage des 8 aux 16 bits et, quelques années plus tard, celui des 16 aux 32 bits. Lorsque l'on est le leader du marché et que l'on dispose d'un parc installé permettant de réaliser des ventes impressionnantes, il n'est pas évident de choisir le bon moment pour passer à la console suivante. Si on lance une nouvelle console trop tôt, on perd des ventes et si on attend trop longtemps, on tire le maximum de l'ancienne console mais on laisse un ou plusieurs concurrents s'installer, ce qui crée un sérieux handicap pour la suite. A deux reprises, Nintendo a choisi d'attendre, ce qui s'est révélé une erreur. Mais ce choix difficile est la rançon du succès. Cela dit, Sony dispose aujourd'hui d'une solide expérience et d'une notoriété qui lui permettront de lancer sa prochaine console dans de bonnes conditions. Rien ne permet de dire si Sony parviendra a rééditer l'immense succès de la Playstation, mais il est évident qu'il faudra compter avec ce fabricant à l'avenir.

L'un des plus prestigieux partenaires de Sega pour la Dreamcast : Microsoft. Mais qui arrêtera Bill Gates ?

Et ça ne fait que commencer !

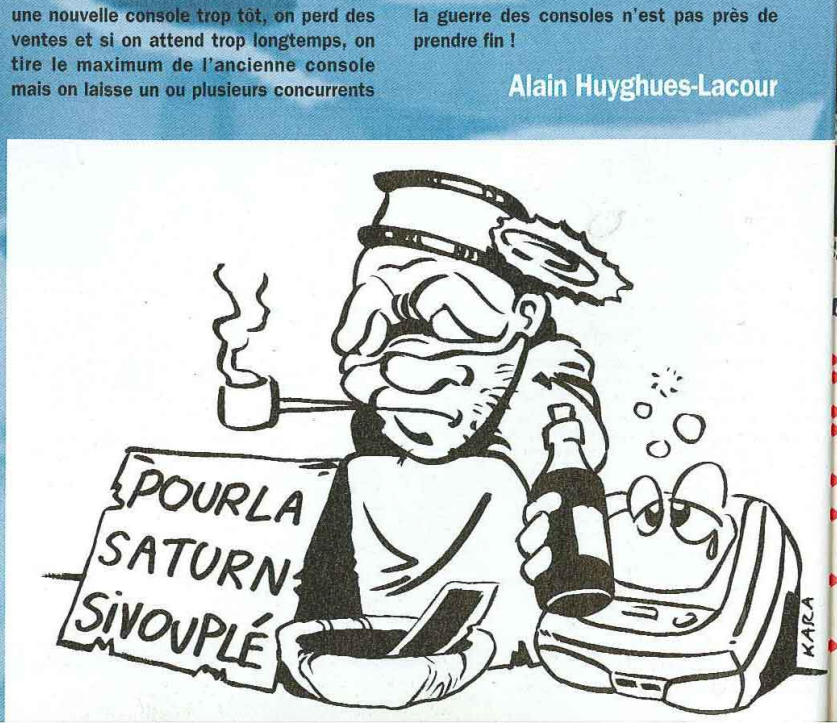
Sony et Nintendo sont encore dans la course, et sans doute pour longtemps. On ne peut pas en dire autant de Sega qui jouera son avenir (en tant que fabricant) avec la Dreamcast. Les trois fabricants s'affronteront dans le prochain round de la guerre des consoles et il serait assez surprenant qu'un outsider se lance dans la compétition.

En revanche, il n'est pas exclu que l'on assiste prochainement à l'arrivée de nouvelles machines hybrides, mi-consoles mi-PC, et qui seraient nettement orientées vers le jeu on-line.
Microsoft s'intéresse de très près à ce type de projet et la Dreamcast disposera d'un serveur permettant de jouer on-line. Une chose est en tout cas certaine : la guerre des consoles n'est pas près de prendre fin !

Alain Huyghues-Lacour

QUELQUES CHIFFRES

- 600 milliards de francs : c'est le chiffre d'affaires généré par l'industrie du jeu vidéo dans le monde sur l'année 97 selon l'IDSA (Interactive Digital Software Association). Qui a parlé de crise ?
- 3 millions : c'est le nombre de Playstation qui devrait se retrouver dans les foyers français d'ici la fin de l'année, si Sony remplit ses objectifs de vente...
- 600 millions de francs : c'est le budget que consacrerait Sega au marketing dont bénéficiera la Dreamcast.
- 24 millions : c'est la capacité annuelle de production de Playstation.
- 8 millions : c'est le nombre d'exemplaires de Final Fantasy VII qui auraient été vendus de par le monde depuis sa sortie. A titre de comparaison, les ventes mondiales de Resident Evil 2 avoisinent les 4 millions d'exemplaires.
- 30 milliards de francs : c'est les bénéfices qu'auraient dégagés la vente de jeux PC et consoles sur l'année 97 aux États-Unis. A noter que les industries annexes (fournisseurs de matériel, conditionnement, distribution, location...) auraient généré un bénéfice de plus de 65 milliards de francs !
- 3 milliards de francs : c'est le coût de développement de la Dreamcast. C'est aussi la moitié du coût de développement de la nouvelle Peugeot 206 (plus de 6 milliards de francs).
- 35 millions de francs : c'est le salaire annuel qu'aurait touché Hiroshi Yamauchi, PDG de Nintendo en 1997. Il faut trente-huit ans de travail à un smicard pour gagner un seul mois de salaire de Yamauchi !



Club Europ
MULTI
Street Racer Pour PSX
Need For Pour PSX
Moto Racer Pour PSX
V-Rally 97 Pour PSX
Pro Pinball Timeshock Pour PSX
Formula Ka Pour PSX
Marvel Super Heroes Pour PSX
Resident Ev Director's C
Crash Bandicoot 2 Pour PSX
Risk Pour PSX
Mechwarrior 2 Pour PSX
Break Point Pour PSX
Wipe Out 2097 Pour PSX
Raiden Proj Pour PSX
Tunnel B1 Pour PSX
Rayman Pour PSX
Need For Speed 2 Pour PSX
Magic the Ga Pour PSX
Profite de ce
bénéficie de tous
Club Européen
Aucun droit d'entrée, n
Un Catalogue de 148 pa
trimestre : des Jeux, des
Des CADEAUX, en accum
Un Choix Exceptionnel
lisé : plusieurs milliers de
notre Catalogue.
Toute la production fra
Sellers" Américains !
Une Garantie d'Économi
au "Prix Club Euro" (déjà
prix non adhérent), donne
Supplémentaire sur un s
Une livraison encore plu
(48 h par Colissimo) en co
Téléphone, par Internet
24 h / 24 h, 7 jours sur
En échange de tous ces p
acheter 3 Jeux Console, C
Club par an, pendant 2 ans

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins chers !

CAPITAL EDITION - PARIS

Jusqu'à **5 JEUX** au choix **99 F** TTC CHACUN + Frais d'envoi

1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

2e Cadeau Une superbe Montre Chrono

3e Cadeau Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

C+0898 PS46

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : une K7 Vidéo + une superbe Montre Chrono + un Cadeau Surprise si vous répondez dans les 8 jours

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 534,90 F (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° | | | | | | | | | | | | | | | | Expire le | | | |

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineur, celle des parents ou tuteur. Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse ci-dessus.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - SNC au capital de 100.000 F
Siège : Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél. : 03 20 67 05 05

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN™ PlayStation

Par Téléphone, 0 836 670 505 1,49 F/mn

Par Minitel, 3615 CECD 2,23 F/mn

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

SEGA CONTRE

La relève des consoles actuelles est en train de voir le jour : Game Boy couleur, Playstation 2, DD64, tous les constructeurs sont sur la brèche. Pour débuter notre tour d'horizon de la nouvelle vague de consoles, voici la prochaine machine à rêves signée Sega, la Dreamcast. Revue de détail.

Non, c
aux
Drean
une console
ne surpasse
d'une carte
Autant la Ni
fausse 64 bi
cast est une
cesseur prin
de Hitachi, i
processeur e
128 bits. La
console 64 b
La prochaine
en vrac de t
giques actue
est d'admet
ont été emp
mémoire ins
pour Visual
connecteurs
quatre colori
même coule
tendo), recon
Si Sega a ou
camarades (
pelle celui d
possède tout
rités : le Sup

DREAMCAST : NRE-ATTAQUE

Non, contrairement aux rumeurs, la Dreamcast n'est pas une console 128 bits, et elle ne surpasse pas la puissance d'une carte d'arcade Model 3. Autant la Nintendo 64 est une fausse 64 bits, autant la Dreamcast est une vraie 64 bits. Le processeur principal 64 bits, le SH-4 de Hitachi, inclut cependant un bus processeur et un moteur graphique de 128 bits. La Dreamcast est donc une console 64 bits qui "flirte avec les 128".
La prochaine machine de Sega bénéficiera en vrac de toutes les avancées technologiques actuelles. Hormis le modem, force est d'admettre que bien des innovations ont été empruntées à Nintendo : carte-mémoire insérée dans le pad (dite VMS, pour Visual Memory System), quatre connecteurs paddle, pad analogique en quatre coloris (et avec des boutons de la même couleur que ceux de la Super Nintendo), reconnaissance vocale...
Si Sega a ouvertement copié sur ses petits camarades (le design de la machine rappelle celui de la Playstation), sa console possède tout de même quelques particularités : le Super Drive de Yamaha, qui utilise des CD d'un GO, permet d'éliminer toute forme de piratage (momentanément, tout du moins...) et offre une alternative au très coûteux DVD.
La passerelle WinCE2 Custom autorise des passages arcade-console-PC (et vice-versa) de manière simplifiée et économique. Windows oblige, l'outil de programmation est répandu et maîtrisé. Côté son, Yamaha a fait fort avec son Aica qui simule très bien l'AC-3. La mémoire, bien plus importante que celle de la Saturn, permet un bon rendu des graphismes et des animations (textures, calculs, paternes...). La puissance globale de la Dreamcast permet de faire tourner des scènes cinématiques en 3D temps réel sans recourir aux images de synthèse (très onéreuses pour les développeurs).
Enfin, le prix de revient de la console est très faible, car elle se compose essentiellement de composants très puissants bradés par leurs concepteurs (Hitachi, Nec, Yamaha). La machine sera proposée à quelque 28 800 yen (1 300 F environ).

RIEN QUE POUR VOS YEUX

La Dreamcast sera équipée d'un coprocesseur graphique spécifique, version améliorée du PowerVR2 (carte accélératrice 3D disponible sur PC depuis peu). MIP Mapping, alpha-blending, Z-buffering, filtrage bilinéaire, gestion de 3,5 millions de polygones par seconde (rappelons que la Playstation en gère "seulement" 500 000)... des termes barbares qui promettent des jeux d'une rare beauté.
Pour vous donner une idée de l'utilité de ce coprocesseur, nous avons fait un test simple sur un Pentium II 233 MHz. Voici donc deux photos de Quake 2, Mission Pack 1. A gauche, une photo du jeu tel que l'affiche le PC sans coprocesseur graphique. A droite, une photo du même jeu affiché par le même micro, auquel on a adjoint une carte accélératrice (en l'occurrence, une 3Dfx 2, concurrente directe de la PowerVR2). Lissage des textures, animations en 60 images par seconde et résolution de 800 x 600 pixels, les images parlent d'elles-mêmes.

La guerre des consoles

La technologie Dreamcast pourra être rachetée et commercialisée par d'autres constructeurs. Voici une photo d'une console fabriquée par la firme Victor.

Le processeur 64 bits SH-4 d'Hitachi est doté d'un bus graphique de 128 bits...

En France, nous devrions trouver la bête aux alentours de 1 500 ou 2 000 francs lors de sa sortie officielle en septembre 1999.

Après le désert, la foule...

Si la Saturn a perdu ses développeurs au fil du temps, la Dreamcast s'est déjà assurée le soutien d'un grand nombre d'éditeurs (120 selon Sega), mais la grosse nouveauté est que TOUS les développeurs PC sont intéressés, du fait du portage simplifié de leurs titres... Le rabattage de Nec et surtout la collaboration de Microsoft ont été des arguments décisifs. Au niveau des éditeurs console, Sega pourra compter sur Capcom, Squaresoft, Nec HE, Quest, Enix, Koei, GT Interactive et bien d'autres... Le petit monde du jeu vidéo semble avoir été unanimement impressionné par cette technologie. Il reste que Sega doit avoir su proposer des contrats avantageux aux équipes de développement. Fort de ce succès, le président de Sega Japon confie volontiers que plus de 1000 kits de développement auraient été envoyés de par le monde ; quelque 20 titres devraient être disponibles lors du lancement américain à l'été prochain...

Dans le monde du PC, Nec espère profiter de ce lancement pour imposer sa carte d'accélération graphique PowerVR face à la 3Dfx. Les ventes de PowerVR, utilisé pour le développement de jeux Dreamcast,

Selon Sega, 120 éditeurs lorgnent du côté de la Dreamcast

devraient en effet augmenter sensiblement. Microsoft, lui, a bien l'intention de faire profiter la Dreamcast de ses jeux et de ses accessoires, comme le Force Feedback (joystick et volant). Sans compter que les développeurs sur Dreamcast seront tenus d'utiliser un système d'exploitation estampillé Microsoft.

Naomi ou Model 3, le faux dilemme...

Parallèlement à la sortie de sa nouvelle console, Sega tente d'étendre son hégémonie sur le front de l'arcade. Si sa carte Model 3 règne sans partage sur le secteur des bornes haut de gamme, il en va autrement pour le milieu de gamme, où les cartes PC, le M2 et le System 12 se livrent une concurrence féroce. Pour occuper ce créneau, le constructeur a conçu Naomi, une carte d'arcade bon marché... et compatible Dreamcast.

La SK-V Naomi (Sega Katana Video-System) est capable de recevoir 16 cartes PowerVR2 en parallèle (au lieu des 12 initialement prévues). L'écran est alors divisé en 16 portions, chacune prise en charge par une carte PowerVR2, ce qui permet l'affichage de 1,5 millions de polygones pour un jeu animé à 60 images par seconde. Avec un tel système, la borne peut proposer une grande finesse dans les graphismes et une animation ultrafluide. Plus fort que le Model 3 ? Pas vraiment. Certes, dans sa configuration maximale, le SK-V

LE VISUAL MEMORY SYSTEM

Grâce au succès des Tamagotchis et des portables en général, tous les constructeurs sont en train de se mettre aux cartes-mémoire portables. Sony devrait commercialiser son Personnal Digital Assistant dès Noël au Japon et Sega a coupé l'herbe sous les pieds de tout le monde avec son VMS. La bestiole est en fait une carte-mémoire dotée d'un écran à cristaux liquides, d'une croix directionnelle et de deux boutons de jeux. En plus de pouvoir y sauvegarder des parties, on pourra jouer directement sur le VMS comme sur une console portable ordinaire (voir la preview de Godzilla dans C+78). L'appareil proposera aussi des fonctions calendrier ou horloge. Mais la révolution de ce VMS tient dans l'utilisation du Link. Ainsi, il sera possible de connecter deux VMS ensemble pour s'échanger des sauvegardes ou des infos, ou encore pour jouer à deux... Plus fort encore, il devrait être possible, à terme, de télécharger des sauvegardes spécifiques sur les bornes d'arcade. Imaginez le tableau : vous dégotez tous les persos cachés de Virtua Fighter 4 bien au chaud chez vous et, le lendemain, vous allez frimer dans les salles d'arcade en téléchargeant tout ce beau monde sur la borne. Si ce système est effectivement mis au point un jour, les perspectives seront affolantes...

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE

Le nouveau président de Sega, Shoichiro Irimarija, jure à qui veut l'entendre que la Dreamcast est une console surpuissante.

peut dépasser son grand frère. Mais, compte tenu du prix de la carte PowerVR2 (2 500 F pièce), la configuration maximale de la Naomi reviendrait plus cher qu'une carte Model 3 (dont le prix devrait d'ailleurs baisser).

Du côté de l'arcade chez Sega, le Model 3 a encore la cote. En effet, les AM (développeurs arcade) ne se soucient pas de la console et les ingénieurs adaptent sans cesse les cartes aux demandes des jeux (logique inverse de celle qui prévaut pour les consoles). Aussi, le Model 3 Step 2 (puis Step 3 ?) sera toujours là. Malgré tout, pas mal de jeux devraient être développés sur SK-V, ne serait-ce que pour soutenir l'image de la Dreamcast mais, surtout, pour affronter la concurrence sur le marché très lucratif de l'arcade à bas prix. A coût égal, la Naomi pulvérise le System 12 et autres cartes PC.

La manette de la Dreamcast accueille deux slots. Ceux-ci permettront l'insertion de deux VMS. Notez que les boutons L et R sont des boutons analogiques ! Une première.

Une sortie un peu chaude...

Annoncée pour le 20 novembre prochain, la Dreamcast va devoir, dès son introduction sur le marché, batailler ferme pour se faire une place. En effet, un certain Zelda pourrait lui faire de l'ombre. Le titre de Nintendo est annoncé pour novembre au Japon et il est très attendu. Puis, dans la foulée, Ogre Battle 3 va faire sa sortie. Les premiers jeux Dreamcast vont devoir faire la différence – qui ne se souvient du lancement catastrophique de la Saturn ? Le constructeur semble avoir retenu la leçon et développe ses jeux depuis plus d'un an. On croise les doigts... Sur le front des "portables", le VMS ne fait pas le poids face à la Game Boy mais voit sa survie assurée par l'absence de mémoire de sauvegarde dans la Dreamcast : il faudra obligatoirement un VMS pour sauvegarder ses parties. Quant aux autres concurrents, la Neo Geo Pocket de SNK et le PDA de Sony, ils paraissent ne pas faire le poids : leur succès semble très incertain...

Le lancement de la Dreamcast s'accompagne pour Sega d'une nouvelle stratégie industrielle. En repensant son positionnement sur le marché et en créant des passerelles entre le PC, l'arcade, sa console et sa portable, l'éditeur-constructeur s'est donné les moyens de réussir.

Sega, plus fort que tous ?

D'autant que le géant nippon a su associer de prestigieux constructeurs et développeurs à son projet. Signe de ce changement de cap, un nouveau président, Shoichiro, et un responsable du département console, Mizuguchi, viennent d'être nommés. La jeune équipe n'aura pas droit à l'erreur. Le succès de la Dreamcast devra être fulgurant ou ne sera pas : dans un an et demi, Sony devrait lancer sa Playstation 2, sans doute plus puissante. Mais, cette fois, le rapport de forces avec Sony sera plus équitable. Le jeu en réseau, l'association de nombreuses équipes de développement (y compris du monde PC) et la puissance de son allié Microsoft seront autant d'atouts pour la firme du hérisson bleu.

Kagotani San

RETOUR VERS LE FUTUR

Pour tous ceux qui veulent en savoir plus sur la Dreamcast, nous vous avons concocté un dossier de dix pages dans notre 78e fournée de Consoles+ (toujours en kiosque). Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, vous y trouverez également un compte rendu du plus grand salon de jeu vidéo au monde, tous les tests du mois et un supplément baston de cinquante pages consacré au mythique Tekken 3. Heureux ?

SULTLES NEWS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

DREAMCAST

Avant même le lancement de sa Dreamcast, Sega a réussi à intéresser à son projet la crème des crèmes en matière de développeurs et d'éditeurs. La marque au hérisson est donc assurée de proposer une flopée de titres. Et que nous prépare tout ce joli petit monde ? La réponse est simple : de la 3D et beaucoup d'adaptations.

DOUG'

TITLE DEFENSE - Boxe 3D

CLIMAX

Ce jeu de boxe en 3D proposera plusieurs modes, qui vont de l'arcade au championnat en passant par la simulation de management. Title Défense offrirait la possibilité à quatre personnes de jouer simultanément. Les auteurs espèrent modéliser tout l'environnement et aller jusqu'à simuler le mouvement des cordes du ring. Chaque personnage sera entièrement paramétrable, et rien ne vous empêchera de créer le vôtre, doté de ses propres coups spéciaux.

SKIES - Aventure 3D on line

SEGASOFT

Actuellement développé sur PC, ce jeu d'aventure en 3D prend place dans un univers d'inspiration médiéval-fantastique en perpétuelle évolution. Vous rencontrez d'autres joueurs, les combattrez ou vous vous lierez d'amitié avec telle ou telle créature. De nombreuses quêtes et scénarios sont disponibles... Segasoft, gérant du serveur Internet qui abritera les joueurs Dreamcast connectés au Net, devrait vraisemblablement proposer une liaison Link entre les joueurs PC et les utilisateurs de console et tirer pleinement parti des capacités de communication de la 128 bits pour faire évoluer le monde du jeu sur Internet.

SEVENTH CROSS - Simulation 3D

NEC HE

C'est une simulation d'évolution réalisée entièrement en 3D temps réel. Vous devez faire progresser une forme de vie en passant par toutes les étapes de l'évolution. Plusieurs paramètres, comme la modification de l'ADN ou de l'environnement, sont réglables à votre gré. Votre premier objectif : survivre, en trouvant la nourriture adaptée à votre organisme, afin de créer la créature ultime. Plus de 810 000 possibilités d'évolution existent et l'utilisation de la VMS semble plus que probable.

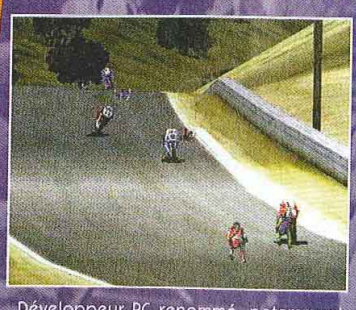
AKOLYTE - Action 3D

REVENANT

Doom-like se déroulant dans un monde inspiré de la mythologie nordique, Akolyte bénéficiera d'un système de caméras 3D particulièrement intelligent. Les développeurs sont en train de créer les plus grandes aires de jeu jamais réalisées pour un logiciel de ce genre. Enigmes, alliances et combats en temps réel se succèdent dans un univers à la 3D très affinée.

SUPER BIKE - Course

MILESTONE



Développeur PC renommé, notamment grâce à ses hits que sont Screamer Rally et Screamer 2, Milestone compte convertir son prochain titre, Super Bike. On nous promet déjà que la version Dreamcast sera la meilleure version disponible sur le marché. D'autres titres sont en chantier chez ce développeur.

LES

Toutes les photos de jeux présentées ici sont issues des versions PC existantes.

Le célèbre Doom-lik
une version totale
La version Dreamca
le même moteur 3D
et sera jouable soit p
ligne téléphonique.
sera bien entendu
de combler les amat
spectaculaires...

GOTHIC

PIRANH

Entièrement réalisé en 3
Gothic sera certainemen
Dreamcast courant 199
visuels seront l'un des po

SU

Rynn, une héroïne accom
parcourt le monde en c
Une réalisation excep
son animation, et une
Un titre prometteur que

LES PREMIERS JEUX

Toutes les photos de jeux présentées ici sont issues des versions PC existantes.

SENGOKU TURB - Action-RPG

SEGASOFT

Entièrement réalisé en 3D, cet action-RPG possède un design très naïf qui rappelle certaines productions multimédias japonaises. L'héroïne, Jino, sera accompagnée de toute une équipe. Pendant les combats en temps réel, Jino pourra donner des ordres et assigner des objectifs à ses coéquipiers, qui les exécuteront du mieux qu'ils peuvent. Les cinématiques seront, elles aussi, en temps réel et changeront au gré de votre évolution. L'équipe de designers de ce jeu aurait travaillé auparavant sur les versions console du Tamagotchi.

DUKE NUKEM FOREVER - Doom-like

3D REALMS

Le célèbre Doom-like en réseau dans une version totalement remaniée. La version Dreamcast devrait utiliser le même moteur 3D que le jeu Unreal et sera jouable soit par le Link soit par ligne téléphonique. Un vaste arsenal sera bien entendu disponible afin de combler les amateurs d'explosions spectaculaires...

GOTHIC - RPG 3D

PIRANHA BYTES

Entièrement réalisé en 3D temps réel, Gothic sera certainement adapté sur Dreamcast courant 1999. Les effets visuels seront l'un des points forts.

DETHKARZ - Course Action 3D

BEAM

Ce jeu optimisé pour la carte d'accélération graphique PowerVR dans sa version PC est en cours d'évaluation pour la Dreamcast. Ce digne descendant de Vigilante 8 et de Roadblaster propose des voitures "customisables" et une vingtaine d'armes différentes.

BLOOD 2 - Doom-like

MONOLITH SOFTWARE

Ce développeur a créé un moteur 3D exceptionnel en collaboration avec Microsoft. En cours d'adaptation sur la Dreamcast, ce moteur permettrait de convertir très facilement leurs titres PC. Blood 2 vous entraînera dans un monde de sorcellerie magnifique et terrifiant, où vous devriez blaster à tout va dans des armures-robots surarmées.

DRAKAN - Action 3D

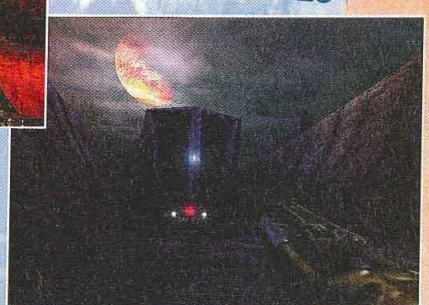
SURREAL SOFTWARE

Rynn, une héroïne accompagnée de son Dragon Arokh, parcourt le monde en quête de méchants à trucider. Une réalisation exceptionnelle, qui surprend par son animation, et une durée de vie exceptionnelle. Un titre prometteur que l'on attend pour 1999.

UNREAL - Doom-like

EPIC MAGAGAMES

La version PC utilise un moteur 3D optimisé pour la carte PowerVR de première génération et les écrans présentés dépassent déjà Quake 2 en beauté. On peut s'attendre sans risque d'erreur à un excellent rendu sur Dreamcast. Signe qui ne trompe pas, les auteurs parlent déjà d'une seconde version.



La guerre des consoles

DREAMCAST ET TOUTE LA CLIQUE !

Si certains éditeurs, comme Square Soft et Enix, attendent les premiers chiffres de vente de la machine pour officialiser un éventuel partenariat, tous s'accordent à dire que le kit de développement de la Dreamcast paraît excellent. Sega devrait communiquer entre la fin août et le début septembre la liste des éditeurs officiels japonais. D'ores et déjà, plus de mille kits de développement ont été distribués de par le monde. Voici la liste des développeurs et éditeurs participant au projet. Nota : les noms des éditeurs suivis du signe * sont encore en négociation avec Sega à l'heure où nous écrivons ces lignes.

ETATS-UNIS

Editeurs/Dév.	Jeux en préparation
SEGA US	Un jeu de football et un jeu de baseball
ID SOFTWARE	Trinity et Quake 2/3
GT INTERACTIVE	N. C.
ACCLAIM	N. C.
LOBOTOMY/CRAVE	Powerslave 2
MICROPROSE	Grand Prix 3 serait en cours
MIDWAY	N. C.
KONAMI USA	Deux titres en développement
REVENANT	Akolyte, un Doom-like
MONOLITH	Deux jeux 3D
IONOS	N. C.
ODDWORLD	Certainement un épisode de Oddworld : Mucnh Odissey
3D Realms	Duke Nukem Forever
EPIC MEGAGAMES	Unreal.
MICROSOFT	Une suite de Age of the Empires ?
PIRANHA BYTES	Gothic
FOX INTERACTIVE	Croc 2 et une adaptation ciné
CRYSTAL DYNAMICS *	Gex 128 ?
RED LEMON	Un shoot'em up stratégique en 3D
LUCAS ARTS *	Un Star Wars ?
ELECTRONIC ARTS *	Attendez-vous à du Fifa...
SHINY *	Messiah
ACTIVISION *	Vigilante 8 serait en projet
NAUGHTY DOG *	Un éventuel jeu vers fin 1999
REVOLUTION SOFTWARE *	Leur dernier jeu d'espionnage, Black Out

EUROPE

Editeurs/Dév.	Jeux en préparation
SEGA US	Un jeu de football et un de base-ball
TRAVELLER'S TALES	Les programmeurs de Sonic R continuent de travailler main dans la main avec Sega
VISUAL CONCEPTS	Sega possède des parts de cette société qui développerait un jeu de sport
NO CLICHE	Deux jeux en cours : aventure/horreur 3D et action 3D.
UBI SOFT	Certainement des conversions de leurs nouveaux jeux de plates-formes 3D
ARGONAUT SOFTWARE	Un shoot'em up 3D et une éventuelle suite de Croc
BIZARRE CREATIONS	Les auteurs de F1 97 travaillent sur un jeu de course baptisé Metropolis
MILESTONE	Super Bike et d'autres produits
RED LEMON	Un jeu en cours
OCEAN *	Deux projets en cours, Outcast et Sliver
KALISTO *	On parle d'une conversion de leurs titres PowerVR, comme Ultimate Race
INFOGRAMMES *	Looney Toons serait envisagé
CORE DESIGN *	D'après la rumeur, un jeu de plates-formes nommé Herdy Gerdy et un jeu d'action 3D seraient en cours...
PSYGNOSIS *	Des conversions de leurs titres PC
GREMLIN *	Un projet en cours
APPALOOSA SOFTWARE *	La suite du fabuleux Ecco
SILICON DREAMS	Un jeu de foot
EIDOS *	Mystère...

JAPON

Editeurs/Dév.	Jeux en préparation
SEGA	Virtua Fighter 3, un jeu original d'AM2 et de la Sonic Team pour le lancement de la console... des adaptations de jeux d'arcade sont aussi prévues
WARP	D2 et, selon la rumeur, un jeu on-line pour 1999
SONIC SOFT./CAMELOT	Les auteurs de Shinning Force devraient continuer la série
CRI	La branche softs de CSK pourrait développer un titre en plus des routines de compression
ASCII	La suite du hit Derby Stalion serait envisagée, ainsi que deux autres titres
ESP	N. C.
GAMES ARTS	Un nouveau GunGriffon et la suite de Grandia
QUINTET	N. C.
STING	N. C.
NEVERLAND Co.	Une suite à Chaos Seed
HUDSON SOFT	Quatre jeux seraient prévus, on peut espérer un Bomberman, un jeu d'action 3D et un RPG
TREASURE SOFT	Treasure Soft s'étant mis à la 3D, on attend de superbes jeux d'action
CAPCOM	De nombreux jeux sont prévus dont un Bio Hazard et un Street Fighter 3
KONAMI	Deux jeux de la branche américaine et trois par des équipes japonaises
RED Co.	Sakura Taisen 3 et un Yuna seraient prévus, on attend aussi un titre original.
CLIMAX	Un action-RPG développé par Kan Naito qui pourrait être la suite de LandStalker
SNK	Les conversions de leurs titres Hyper Neo Geo
COMPILE	Un projet en cours
KOEI	Trois projets en cours
HUMAN	N. C.
NEC HE	Deux jeux en cours pour l'instant, trois titres de plus pour 1999
FLAGSHIP	Des RPG en plusieurs épisodes par des anciens de chez Capcom
HUNEX	Cette fine équipe du temps de la PC Engine et du PC-FX devrait sortir un jeu en 1999
BANDAI	On parle d'un VFX Dreamcast
ATLUS	N. C.
SUCCESS	Une longue collaboration avec Sega
NEC INTERCHANNEL	Monster Maker 2 serait en cours
NEC AVENUE	N. C.
JVC	N. C.
GENKI *	Un jeu de course 3D
TECNOSOFT *	Un Thunderforce VI ?
TECMO *	Un Dead or Alive 2 ?
PSYKYO *	Un shoot 3D venant du Model 2 : Zero Gunner
TAITO *	Psychic Force 2012 ?
ANCIENT *	Un RPG serait envisagé
ENIX *	Un Dragon Quest ou autre RPG, en plus de jeux originaux
SQUARE SOFT *	Un Final Fantasy ?

Et aussi, au Japon, une flopée de jeux dont nous ignorons encore tout, par les éditeurs suivants : KANEKO, ARTDINK, OMIYA SOFT, GUST, IREM SE, BANPRESTO KIT, ALTRON, SUNSOFT, MEDIAWORKS, ACCLAIM JAPAN, IMAGINNER, IMADIO, ELF, C's WARE, DATA EAST, NAXAT, VING, XING, TGL, JALECO, BANDAI VISUAL, SONNET, T&E SOFT, MICROCABIN...

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 P
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembo
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convent
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLA
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat
92100 BOULOGNE - M° Billanc
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTE
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C.cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13)
C.cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

MULTI PLAYER ADAPTATEUR

MANETTE POWER PAD VIBRANTE

CARTE MEMOIRE 240 BLOCKS

VOLANT MAD CATZ

EXCLUSIVITE SCORE-GAMES

UNE SUPER SURPRISE

COLIN MAC RAE RALLY POUR L'ACHAT DU JEU !

CAMERA GAME BOY POCKET

IMPRIMANTE GAME BOY POCKET

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2.23F/mn

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

RC B 385215603 CONSOLE + AOUT 98

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36 NOUVEAU

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C.cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C.cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76) NOUVEAU
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

DISC DRIVE 64 LE GRAND B

Sur le papier, le DD64, cette extension qui se greffera sous la Nintendo 64 est une petite révolution : support original et réinscriptible, modem intégré, extension mémoire à la Nintendo 64, ses possibilités sont très prometteuses. Mais, tout comme la N64 en d'autres temps, cette extension voit sa sortie sans cesse repoussée... Et la Dreamcast arrive à point nommé pour chambouler les plans de Nintendo. Alors... sortira, sortira pas ?

De nombreux titres comme Mother 3 (Earthbound en anglais), Hybrid Heaven ou Zelda sortiront finalement en version cartouche et non sur DD64 comme prévu.

La sortie japonaise, initialement prévue "courant 97", est aujourd'hui annoncée pour "fin mars 99". Nintendo, qui bat si souvent des records de vente, bat aujourd'hui des records de... retard.

Le Disc Drive 64 est une extension qui se branche à la console Nintendo 64, à la façon du Mega-CD pour la Megadrive, mais qui ne peut fonctionner indépendamment de la console.

Le Disc Drive 64 sera capable de lire des grosses disquettes d'une capacité de 64 Mo de mémoire (à titre de comparaison, Legend of Zelda: Ocarina of Time tient sur une cartouche de 32 Mo) et réinscriptibles, c'est-à-dire sur lesquelles il sera possible d'enregistrer des informations – ce qu'on ne peut faire ni sur cartouche ni sur CD-Rom ! Ces disquettes particulières constituent l'un des éléments les plus innovants de cet add-on.

Une cartouche à tout faire

Pour la première fois dans l'histoire du jeu sur console, les développeurs vont pouvoir décider de diviser comme bon leur semble les 64 Mo de mémoire de la disquette. Un créateur de RPG pourra par exemple décider d'allouer 38 Mo au jeu à proprement parler, et 26 Mo aux informations réinscriptibles. La mémoire réinscriptible permettra aux joueurs non seulement de sauvegarder leurs personnages ou leur progression, mais également de télécharger le cas échéant de nouvelles donjons via l (voir encadré disquettes pe une extensio touche (il sen pour Mario 64 Zero X). Ainsi la console et le DD64, il se Mario dans de courir de nouve

Dérivé d'un outil du kit de développement de la N64, Polygon Maker permettra de modéliser des objets en 3D.

DES JEUX ET DES UTILITAIRES...

Les jeux prévus sur DD64 ne sont pas très nombreux et, selon les dernières rumeurs, des compil' de jeux Snin seraient prévues. Mais quelques utilitaires sont également annoncés... et là, plus rien à voir avec le jeu. Ainsi, un soft de retouche d'images très performant devrait être disponible (il faut dire qu'au Japon, le marché des appareils photo numériques est en plein boum...). On compte une myriade de titres dédiés à la création qui sortiront sous l'égide de Mario Artist, tels Picture Maker, Polygon Maker et Talent Maker...

Dans la lignée de Mario Paint, Picture Maker vous invitera à dessiner puis à retoucher des images.

Talent Maker vous proposera de créer puis de faire évoluer des personnages 3D.

DD64 vers

Le DD64 sou d'interrogation rence de la contraint de pr considérable console. Le dé a deux solutio la Dreamcast puisque Ninte japonaise en m

64 DD BLUFF ?

QUEL SYSTEME POUR LE TELECHARGEMENT ?

Du fait qu'une cartouche Disc Drive est en partie réinscriptible, les éditeurs proposeront très certainement de télécharger des informations supplémentaires pour les jeux (nouveaux combattants, nouveaux circuits...). Pour ce faire, deux solutions : la première vous obligera à vous connecter à un serveur Internet particulier (serveur pour lequel il faudra très certainement payer un abonnement...) et à télécharger les add-on qui vous intéressent.
La seconde solution, inspirée du système mis en place par Nintendo pour la SNIN, consisterait à se rendre avec sa cartouche dans un magasin agrémenté pour y télécharger les informations de son choix. Il va sans dire que ce sera payant... Il y a de fortes chance qu'un système de ce type soit disponible au Japon dès le lancement du support.

Si les éditeurs tiers n'ont annoncé que très peu de développements sur Disc Drive, on remarque que Nintendo a racheté quelques licences de Maxis pour les adapter sur DD64. Malin...

de nouvelles campagnes ou de nouveaux donjons via Internet ou un autre système (voir encadré). Et ce n'est pas tout. Ces disquettes permettront également d'offrir une extension ou une suite aux jeux cartouche (il semble que cela soit déjà prévu pour Mario 64, Zelda, Ogre Battle 3 et F-Zero X). Ainsi en insérant la cartouche dans la console et la disquette d'extension dans le DD64, il sera possible de faire évoluer Mario dans de nouveaux mondes ou de parcourir de nouveaux circuits dans F-Zero...

DD64 versus Dreamcast

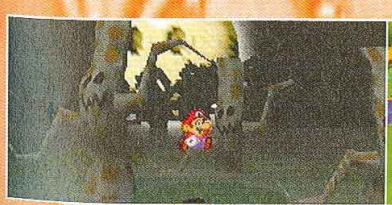
Le DD64 soulève cependant beaucoup d'interrogations. Pour faire face à la concurrence de la Dreamcast, Nintendo est contraint de proposer un support qui booste considérablement les capacités de sa console. Le département R & D de Nintendo a deux solutions : soit sortir le DD64 avant la Dreamcast (hypothèse déjà écartée puisque Nintendo a annoncé une sortie japonaise en mars 99); soit opter pour une technologie plus performante que prévu. Il semble que Nintendo ait d'ores et déjà décidé d'augmenter la mémoire vive de son add-on (initialement fixée à 4 Mo)... Mais la RAM n'est pas tout, et Nintendo pourrait aller jusqu'à rajouter un chip graphique quelconque, de manière à rivaliser avec les graphismes de la Dreamcast. Certains prétendent que Nintendo proposera une fonction web-TV... La concurrence avec la 64/128 bits de Sega expliquerait donc, en partie, le retard accumulé.
Mais l'autre raison du retard du DD est un peu plus inquiétante. Nintendo annonce que le DD64 sortira avec douze jeux, mais rares sont les développeurs tiers qui ont annoncé des titres sur ce support. De plus, nombre de titres prévus sur DD64 sortent aujourd'hui sur cartouche (Mother 3, Zelda). Le projet serait-il purement et simplement abandonné ? Rien n'est moins sûr : le constructeur n'a pas l'intention de lâcher son support phare, et la sortie du DD64 serait profitable aux ventes de Nintendo 64.

On se souvient encore que Hiroshi Yamauchi, le président de Nintendo, avait pour projet de faire de la Nes la première "console-dinateur" à pouvoir se connecter au réseau (projet qui n'a jamais abouti tant la concurrence fut rude).

Une question de crédibilité

Face à la concurrence du Mega-CD, Nintendo s'était même allié à Sony pour sortir un add-on pour la Snin (autre projet avorté...). Il serait étonnant que le Disc Drive souffre des mêmes affres, d'autant que le constructeur, à force d'annoncer l'extension, a mis sa crédibilité en jeu... Tout porte à croire que le DD64 sera effectivement dans les bacs japonais au début de l'année prochaine et qu'à défaut de bluff, Nintendo ait, comme souvent, décidé d'attendre pour mieux se poster. Mais ne vous attendez pas à le trouver en version officielle avant fin 1999 ou début 2000... Patience est mère de toutes les vertus...

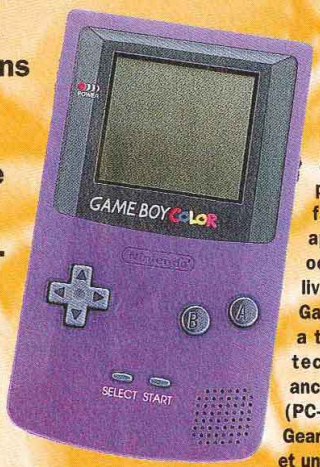
Spy



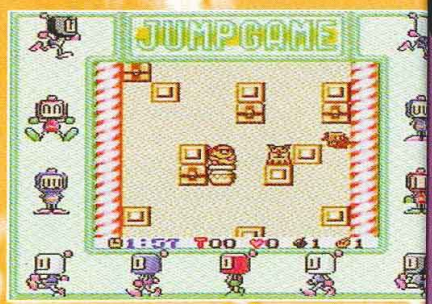
Mario RPG 2 devrait compter parmi les premiers jeux disponibles sur Disc Drive 64.

LA GAME BOY VOIT LA VIE EN ROSE

Fort du succès phénoménal de sa Game Boy, qui reste la console la plus vendue au monde (plus de 65 millions d'exemplaires), Nintendo sortira en fin d'année une version couleur de son petit bijou.



Avec les récentes Camera Game Boy, Game Boy Pocket, Super Game Boy 2, Game Boy Light et, surtout, Pocket Monsters, la Game Boy renaît de ses cendres. La petite portable de Nintendo se porte très bien, malgré son âge avancé. Avec sa ludothèque de plus de 1 000 titres, la Game Boy fait encore des miracles, même après l'invasion des 32 bits. Pour octobre-novembre 1998, Nintendo livrera enfin au public la très attendue Game Boy Couleur. Le géant japonais a trouvé des réponses aux problèmes techniques qui handicapaient les anciennes consoles portables couleur (PC-Engine GT, Lynx, Nomad ou Game Gear), à savoir un écran de bonne qualité et une consommation de piles réduite.

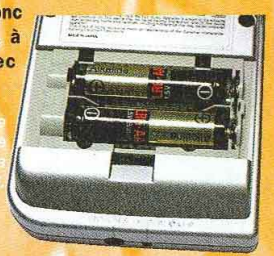


La Super Game Boy que vous branchez sur la Super Nintendo utilise le mode 10 couleurs.

Nintendo, maître des portables

Grâce aux récents progrès en matière d'écran, la Game Boy Couleur sera munie d'un écran à cristaux liquide de qualité, qui évitera bien des maux de tête. Avant, jouer sur Game Gear ou sur Lynx fatiguait les yeux tant la lisibilité des écrans était médiocre. De plus, la durée des piles, qui était le cœur du problème, a été complètement résolue. Avec deux piles R6, il sera possible de jouer une dizaine d'heures, au lieu de deux sur les anciennes portables couleur. C'est encore mieux que les performances de la vieille Game Boy ! De plus, la taille et le poids de la bête seront identiques aux Game Boy Pocket actuelles. Seule la couleur du boîtier changera. Sa petite taille en fera donc une réelle "portable", à emmener partout avec soi, et non une "transportable". Elle pourra afficher au choix, 10, 32 ou 56 couleurs simultanément, sur une palette de 32 000. L'affichage 10 couleurs est celui utilisé par la Super Game Boy. La Game Boy Couleur sortira avec cinq jeux, dont NBA Jam '99, Top Gear Pocket, Turok 2, Deja Vu II : Ace Harding, et un possible Zelda (le même que l'ancien, mais colorisé). De plus, tous les jeux Game Boy actuels (environ 1 000) pourront fonctionner sur la future Game Boy Couleur. Apparemment, Nintendo veut bénéficier à fond de l'énorme parc de "vieilles" Game Boy, en offrant une compatibilité maximale au niveau des jeux et des accessoires. Une question se pose encore : les jeux de la Game Boy Couleur fonctionneront-ils sur la vieille (mais sans les couleurs) ? Ne rêvons pas. Les nouveaux jeux ne pourront pas tourner sur l'ancienne Game Boy, en raison de la gestion de la palette. Enfin, petite friandise : la console sera vendue 499 francs. A l'heure où tous ses concurrents directs sont morts, et où Sony et Sega se lancent dans l'aventure incertaine des PDA (personnal digital assistant), Nintendo aura réussi un véritable tour de force technologique, en mettant toutes les chances de son côté.

Gia



A l'instar de la Game Boy Pocket, la Game Boy Couleur utilisera deux piles R6.

L'ÉVOLUTION SELON NINTENDO

La Game Boy a bien changé depuis sa sortie, il y a environ dix ans. Depuis la première Game Boy, on a vu apparaître la Game Boy Pocket, la Game Boy Light, et enfin, la Game Boy Couleur. Nintendo a toujours cherché à peaufiner son bébé, en apportant à chaque fois une meilleure autonomie et un écran de meilleure qualité. De plus, plein d'accessoires sont venus enrichir ses fonctions, comme la Camera, l'imprimante et les Super Game Boy.

La dernière des Game Boy aujourd'hui sortie : la Game Boy Light, avec son écran lumineux.

La première Game Boy, aujourd'hui mondialement connue.

100% CONS
CONS
Abo
comme
* Pour Playsta
** Pour Nint
Bulletin à reto
Consoles + Lib
❑ OUI, je m'abo
au tarif de 365 F
Je recevrai la man
après enregistrem
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_
❑ Je joins mon règlem
❑ Je préfère régler pa
|_|_|_|_| |_|
Date d'échéance : |_|
Vous pouvez acquérir séparémen

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 365F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad 345F seulement**

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **365 F** au lieu de ~~639~~ F soit **274 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 79 A

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33/39/49 F et la manette Dual Shock au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **345 F** au lieu de ~~619~~ F soit **274 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 79 B

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33/39/49 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

LES CONSOLES DU FUTUR

Quoi de plus naturel qu'un constructeur travaille sur la relève de son support ? Et quoi de plus normal que ce même constructeur ne laisse filtrer aucune information ? Un joueur de cartes ne montre pas ses atouts à son adversaire. Mais si la discrétion est la consigne chez Sony ou Nintendo (on ne dit rien, on ne confirme rien, on ne sait rien), rien ne peut empêcher les rumeurs de se propager. Et quand une rumeur perdure, il y a fort à parier qu'il s'agit d'une... information !

LA PLAYSTATION 3 AVANT L'AN 2000 ?

Trouvée sur le Net : fantaisie sur le désign de la prochaine Sony...

Pour l'anedocte, la Playstation actuelle serait en fait... la Playstation 2, puisque le fruit de la brève collaboration de Nintendo et Sony (Sony avait conçu un lecteur de CD-Rom pour la Super Famicom) aurait eu le nom de code de "Playstation"... Le potentiel supposé de la Playstation 3 (donc...) est calqué sur celui de la Dreamcast, selon les développeurs contactés par Sony. Processeur G-12 de LS (ce concurrent direct du SH-4 d'Hitachi est toujours à l'état de prototype et, semble-t-il, un peu cher pour le monde de la console), RAM un brin supérieure (entre 14 et 24 Mo), partenariat supposé avec 3Dfx pour le coprocesseur graphique (étrange, quand on sait que Sony dispose de son propre département R&D)... Si la logique voudrait que Sony propose une technologie bien supérieure à celle de Sega (sa console sortant quand même un an plus tard...), force est de constater qu'une architecture plus puissante reviendrait très cher à Sony et... aux consommateurs. Si Sony compte toujours sortir sa nouvelle console à la fin 1999, sa console bénéficiera probablement d'une technologie équivalente à celle de la Dreamcast, ni plus ni moins, avec quelques "améliorations" à la clé tout au plus. Le DVD (un nouveau type de CD qui permet de stocker jusqu'à 16 gigas d'informations) pourrait, par exemple, être de la partie (Sony enquête actuellement auprès des développeurs pour savoir si ce choix leur conviendrait)... Le mini-disc semble également avoir été envisagé. En bref, si Sony tient les engagements de son président, qui a annoncé que la Playstation 2 sortirait fin 1999, sa machine ne sera qu'à peine plus puissante que la Dreamcast (information récemment confirmée par certains développeurs). En revanche, si la Playstation continue sur sa (bonne) lancée malgré l'arrivée de la Dreamcast et du Disc Drive 64, Sony pourra ne proposer sa nouvelle machine qu'à la fin de l'an 2000. Et là, elle risque de faire très, très mal !

LA FUTURE NINTENDO

Disserter sur la relève de la Nintendo 64 peut paraître un peu prématuré. Du moins dispose-t-on d'une information fiable : la technologie de la future machine de Nintendo sera réalisée par Art-X, une branche "dissidente" de Silicon Graphics, comme l'a précisé Howard Lincoln, le président de Nintendo USA dans une interview à CNN. Qu'est-ce que cela implique ? D'une part, un certain nombre de procès : Silicon Graphics a déjà intenté plusieurs actions en justice contre ses ex-employés. On peut se demander si une brouille entre Nintendo et son ancien prestataire de services ne risque pas de porter préjudice à sa prochaine console... On a toujours besoin d'un spécialiste.

D'autre part, Nintendo paraît pouvoir disposer d'une nouvelle machine dans des délais plus courts qu'on pouvait l'imaginer : selon nos sources, Art-X bosse en effet sur le projet depuis déjà quelques mois. Certains observateurs ont même été jusqu'à affirmer que la relève interviendrait à la fin 1999, ce qui paraît assez peu vraisemblable. Quant à savoir si le support cartouche sera conservé, s'il s'agira d'une 128 ou d'une 256 bits (!), il va falloir attendre encore quelques mois, Nintendo cultivant l'art du secret avec le succès que l'on sait.

LE PROJECT X ET LES SET-TOP BOXES...

Après des mois de spéculations et de rumeurs, le Project X ne sortira finalement pas sous la forme de console. C'est ce qu'a annoncé, lors de l'E3, le président de VM Labs, Richard Miller. Cette technologie étonnante, supérieure à celle de la Playstation ou de la Nintendo 64, se retrouvera donc dans des lecteurs DVD ou dans des boîtiers de connexion Internet qui se branchent directement sur la télé. Si l'on se souvient des ratages de la 3DO ou du CD-i, il ne faut pas enterrer si vite ce que d'aucuns nomment les "terminaux multimédias" : ceux-ci pourraient représenter une concurrence non négligeable pour les géants que sont Sony, Sega ou Nintendo dans les années à venir. Outre la proposition de VM Labs, qui intéressent de nombreux constructeurs (le bruit court que Sony aurait été séduit...), Microsoft n'a-t-il pas racheté CagEnt (la branche de 3DO qui a réalisé le hard de la M2 ainsi qu'une technologie encore supérieure), avec l'intention affichée de sortir un terminal Internet pouvant faire tourner des jeux d'ici à l'an 2000 ?

PROJECT X

Spy

C'EST GRAVE, DOCTEUR ?

Photo SDP/BENELUX PRESS

cellents.
itement.

Docteur Shigeru MIYAMOTO
Nintendologue

Attaché aux consoles Nintendo 64
Spécialistes de vos émotions
Traitement par jeux d'action, de rôle, de course, de sport...

Bilan E3 - 98 :

Meilleur jeu d'action sur console : GoldenEye 007*
Meilleur jeu de course sur console : Diddy Kong Racing*
Meilleur jeu de sport sur console : ISS 64*
Meilleur jeu de combat sur console : WCW vs NWO World Tour*
Meilleur jeu sur console toute catégorie : GoldenEye 007*

Traitement à suivre :

Banjo & Kazooïe (dès mi-juillet)
F1 World Grand Prix (dès mi-août)
ISS 98 (Dès septembre)
Earth Worm Jim 3D (dès septembre)
Mission Impossible (dès septembre)
Holy Magic Century (dès octobre)
Turok 2 (dès octobre)
Yannick Noah (dès octobre)
1080° Snowboarding (dès mi-octobre)
Fifa 99 (dès novembre)
F-Zero 64 (dès novembre)
Tonic Trouble (dès novembre)
V-Rally (dès novembre)
Conker's Quest (dès mi-novembre)
The Legend of Zelda : The Ocarina of Time (dès fin novembre)
Star Wars 2 (dès mi-décembre)

Et plus de 40 titres jusqu'à Noël.

***Les 1er Interactive Achievement Awards (Oscar des jeux vidéo aux Etats-Unis) ont été décernés à l'E3 en mai 98. 5 des 7 oscars du meilleur jeu de l'année, toutes consoles confondues, reviennent à Nintendo 64.**

64, Bd des Trois Dimensions, Marioland
Permanence les lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche...

DÉMONS ET MERV

L'hiv

Tu as loupé ton bac ? Ta copine t'a quitté ? Tu n'as plus un sou vaillant en poche ? Comble du malheur, les jeux vidéo dans le commerce ne te font pas saliver ?
Ne desespère pas : Consoles+ a sorti sa boule de cristaux liquide, son jeu de tarot en 3D et son grand marabout japonais pour t'offrir un échantillon des monstres à sortir sur la machine de tes rêves... Prêt pour le grand voyage ?

VEILLES

L'hiver sera chaud !

EDITEUR : QUEST

JAPON : FIN 98

FRANCE : N.C.

Ogre Battle 3

La formation et la composition de vos troupes déterminent l'issue d'un combat.

Enfin, les jeux de rôles débarquent sur la 64 bits de Nintendo ! Après Zelda, prévu en novembre, Ogre Battle 3 nous sort le grand jeu pour la fin de l'année 98 ! Vu de loin, Ogre Battle 3 ressemble fort au premier volet sorti sur 16 bits : le graphisme dégage une forte impression 2D et le design des personnages reste inchangé. De surcroît, Quest, qui avait lancé la mode des jeux de simulation avec Tactics Ogre, revient à ses premières amours : le temps réel. De Tactics Ogre, Quest a cependant conservé le système d'un scénario aux ramifications multiples et aux fins différentes. Prévu initialement sur DD64, Ogre Battle 3 devait être entièrement en 3D. Mais les gars de chez Quest se sont rapidement rendu compte que cela n'apportait rien au jeu. C'est pourquoi le jeu a finalement gardé un aspect 2D : graphismes et animations, réalisés en 3D, ont été retravaillés en 2D. Un procédé complexe qui explique en partie les délais de développement (deux ans et demi !). A noter que les armées se déplacent sur une carte en 3D (afin de rendre compte du relief, qui peut se tourner dans tous les sens pour offrir la meilleure vue possible de l'action. Le jeu comprend un grand nombre de cartes qui forment autant de niveaux. Enfin, une carte générale du monde permet de suivre l'évolution des événements, et les différents moments de la journée, de l'aurore au crépuscule, sont gérés.

Les cartes sur lesquelles vous évoluerez sont entièrement en 3D.

Outre des graphismes d'une grande finesse, le jeu introduit des effets spéciaux 2D et 3D encore inconnus sur N64. Les pouvoirs magiques du jeu sont la plupart du temps l'occasion d'un spectacle son et lumière incroyable. Ainsi, lorsqu'un trou noir se forme sous les pieds de vos adversaires et les engloutit dans une autre dimension, il ne s'agit pas d'un bête effet rajouté sur les décors. Tout est parfaitement intégré et le sol se déforme.

En début de partie, il faut créer son personnage. En répondant à un questionnaire spécifique, vous déterminerez la personnalité de votre héros. Ensuite vous aurez à composer votre armée, en enrôlant des troupes

Vos actions influent sur le déroulement du scénario.

(monstres, humains : tout est bon pour la chair à canon), et en déterminant leur formation sur trois lignes. La disposition des hommes est un facteur primordial, car les attaques ne se font pas toujours de front. Il arrive que l'ennemi survienne sur votre flanc ou à revers. L'issue d'un assaut peut ainsi être largement modifiée. En effet, un magicien placé en dernière ligne et protégé par des soldats à l'avant sera totalement vulnérable si l'ennemi vous attaque par derrière !

Vos missions consisteront en général à conquérir toutes les villes d'un secteur ou atteindre un objectif précis sur la carte. En chemin, hameaux, persos, monstres et objets cachés foisonnent, et des batailles s'engagent chaque fois que deux armées ennemies se rencontrent. A l'issue des combats, vos personnages gagnent (ou perdent) en expérience.

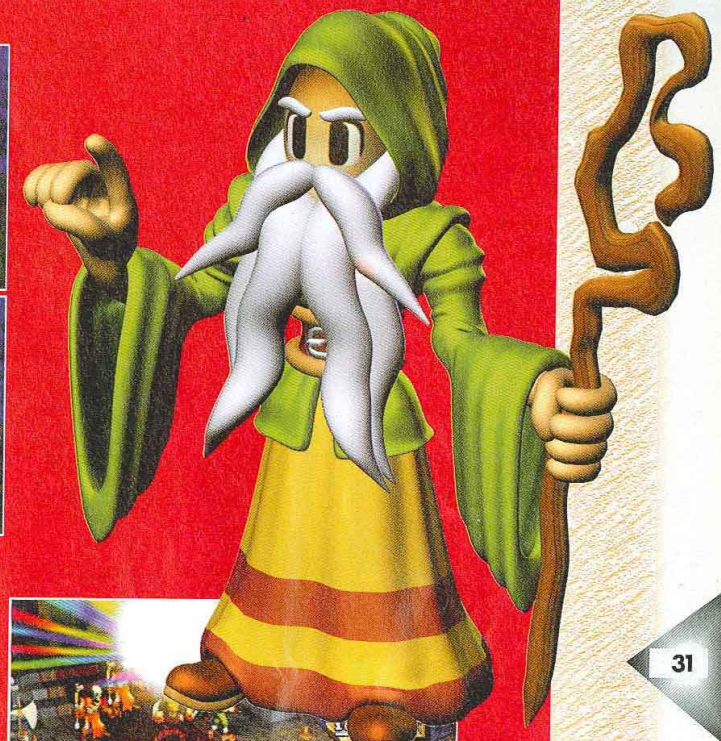
A un certain niveau, il est possible de passer à la classe supérieure. Ou bien encore de changer de métier (on devrait en compter plus d'une quarantaine)... On peut terminer le jeu en cinquante heures environ, mais pour en explorer toutes les possibilités, il faudra y passer quatre fois plus de temps ! Si un mode d'aide est inclus, le jeu ne devrait pas trop dérouter les néophytes, l'interface du jeu (carte et combat) reposant sur un système d'icônes très facile à appréhender.

Kagotani San

LE SORT EN EST JETÉ

Ogre Battle propose une vaste panoplie de magies dont certaines sont très originales et impressionnantes. Petit échantillon de vos possibilités...

Un sort de feu plutôt efficace.

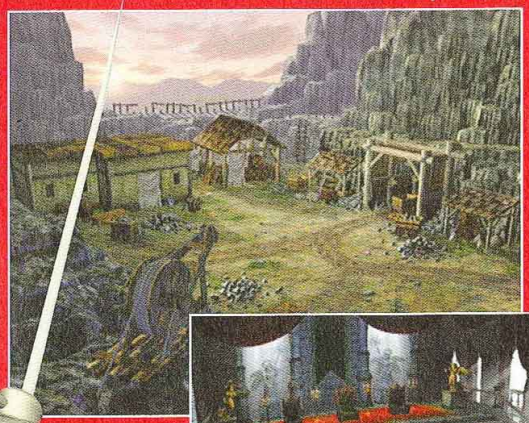


Comme dans les épisodes précédents La magie est un des éléments incontournables de ce nouvel opus.

Lors de la constitution des équipes, ne soyez pas avares en magiciens. Leurs pouvoirs sont peut-être gourmands en points mais le résultat est efficace.

Il y a aussi puissant que les magiciens : les magiciennes.

FAUSSE 2D, VRAIE 3D

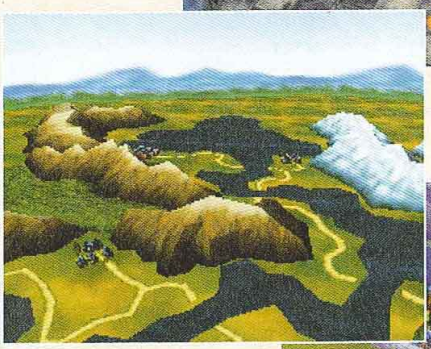


Le travail d'imagerie en 3D puis de retouche a demandé un temps incroyable à la "petite" équipe de Quest (une trentaine de personnes) !

Comme tou vos éq de com peuvent const d'élém très va

UNE LONGUE HISTOIRE...

"Ogre Battle" est une longue saga romanesque de huit volumes. Quest s'est inspiré de cette œuvre pour créer une série de jeux vidéo. Ogre Battle s'inspirait du cinquième volume, Tactics Ogre du septième. Ogre Battle 3 fait référence, lui, au sixième livre.
Le scénario de ce volet raconte la chute de Lawdis et la guerre contre Platinus. Sur le continent de Zeteginea, d'inquiétantes rumeurs circulent au sujet de l'Etat religieux de Lawdis, où les conditions de vie se dégradent. La population d'une petite royauté du nom de Platinus, sur laquelle règne Magnus, est réduite en esclavage par un groupe de dirigeants fanatiques de Lawdis... Un jour, un prince religieux de Lawdis est assassiné. C'est le point de départ d'événements tragiques qui vont déchirer tout le continent. Magnus en profite pour tenter de briser le joug des religieux.



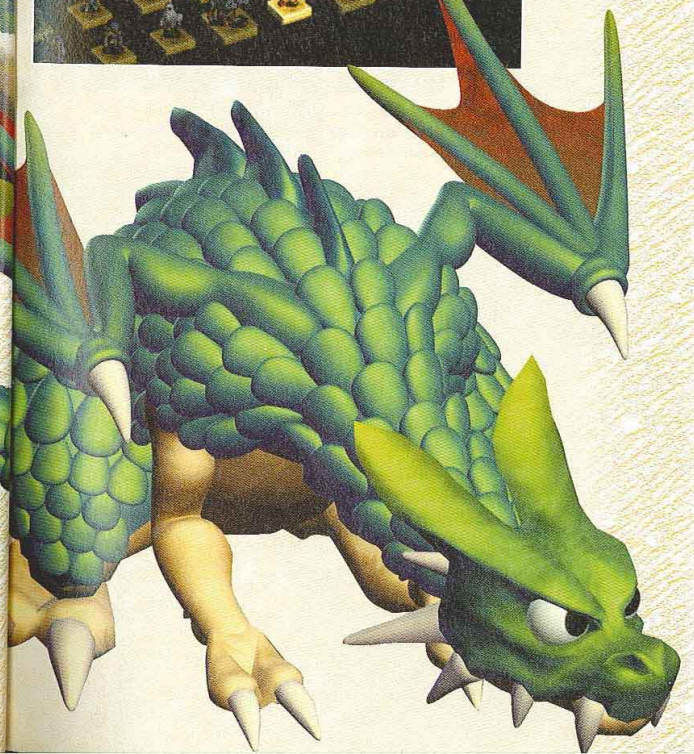
La carte 3D donne une bonne visibilité du relief. Quant à la vue de dessus, elle offre une vision générale de l'action.

Je suppose que vous aussi, vous comprenez parfaitement le japonais.

Le système d'icônes est simple et efficace.

Comme toujours, vos équipes de combats peuvent être constitués d'éléments très variés.

Le jeu sera-t-il disponible en version anglaise ou française ? Vu sa qualité, il y a de fortes chances...



3615 * 2,23 F la mn

Le serveur VPC où c'est Jackpot !!! à tout les coups

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 7C PLUS)

FRAIS DE PORT GRATOS *

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

RACHAT CASH DE JEUX D'OCCASE, PAIEMENT EN 48 H *

* à compter de la date de reception

PLAYSTATION

BEST OF

BOMBERMAN WORLD	329 F
BATMAN ET ROBIN	349 F
ALERTE ROUGE MISSION TESLA	349 F
LE 5EME ELEMENT	349 F
BREATH OF FIRE	349 F
MOTORACER 2	349 F
ISS PRO 98	349 F
TEKKEN 3	369 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

BANJO KAZOOIE	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	449 F
HEARTHWORM JIM 3D	449 F
TONIC TROUBLE	449 F
F 1 WORLD GRAND PRIX	449 F
ISS 98	499 F

ON RACHETE CASH PAIEMENT EN 48 H

3615 Consolplus FRAIS DE PORT GRATOS*

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL, DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 09/ 98

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER
Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03

EDITEUR : VIRGIN

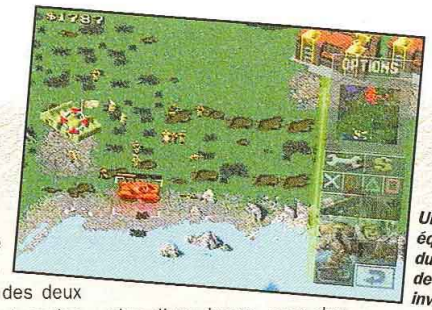
JAPON : N. C.

FRANCE : SEPT.

Alerte Rouge
Missions Tesla

La saga Command & Conquer continue. Les affamés d'Alerte Rouge seront aux anges : plus de missions, plus de cartes, plus d'armes, Missions Tesla fait durer le plaisir. Sur PC, la politique des extensions de jeu est courante. Jedi Knight, Quake II, Diablo, Hexen II et bien d'autres encore bénéficient d'add-on. Pour profiter de ces CD, qui offrent de nouvelles missions, des niveaux supplémentaires ou des options en plus, il faut posséder le jeu original. Sur Playstation, la sortie de Missions Tesla est une grande première. Le principe assez génial des deux CD distincts – vous tuez des Russes ou massacrez des Alliés, selon que vous faites tourner l'un ou l'autre des CD – est toujours de mise. Quelles nouveautés dans Mission Tesla ? D'abord et surtout, vous avez à présent davantage de missions, et le mode Escarmouche vous offre plus d'une centaine de territoires à conquérir. De plus, le jeu étant fait pour ceux qui ont terminé Alerte Rouge en mong et en large, les développeurs ont pris un malin plaisir à concevoir des missions très difficiles. Les plans sont énormes, et chaque mission peut durer plus d'une heure, avec des adversaires très coriaces. Outre les Migs, bombes et compagnie, vous disposez de nouvelles armes, comme les tanks Tesla et les électrocuteurs, dont la spécialité est d'envoyer des décharges électriques sur les ennemis (il faut alors des centrales assez balèzes). Côté Russe, les camions de démolition font de sacrés dégâts. Côté Alliés, des liaisons satellite GPS permettent de voir la totalité de la carte. Bref, Missions Tesla s'adresse aux experts, à ceux qui veulent vraiment en baver.

Gia



Un tank équipé du Rideau de fer est invincible.

L'aspect géné très classique.

La lutte pour le minerai est impitoyable. Le minerai, c'est le nerf de la guerre.

La base pour construire sa base : centrale électrique, raffinerie, minerai, caserne et usine d'armement.

Voici quelques tanks Tesla en action dans le camp adverse : électrocution générale !

Quelques électrocute dans les camps, et vous se blindés.

L'intro : tanks Tesla et des vagues d'électricité au menu.

Hoshinengi

EDITEUR : KOEI

JAPON : SEPTEMBRE

FRANCE : NC

Un tank équipé du Rideau de fer est invincible.

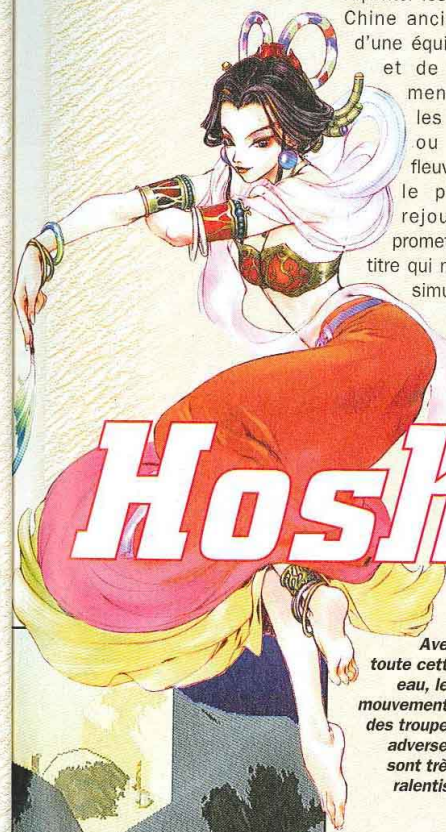
L'aspect général du jeu demeure très classique.

La déesse apparaît pour apporter son aide au sorcier qui l'invoque.

Emporté par sa frénésie de développement, Koei s'attaque à présent au genre de la simulation-stratégie. Arpenter les provinces de la Chine ancienne à la tête d'une équipe de guerriers et de magiciens et mener bataille sur les hauts plateaux ou les rives du fleuve Jaune, tel est le programme de rejouissances que promet Hoshinengi, un titre qui mêle habilement simulation guerrière et gestion-stratégie à la Populous (Bullfrog). Les batailles se dérouleront dans des décors tout en 3D, et leur issue influera sur les événements. Lors des affrontements, il sera important de bien étudier le terrain (dénivellations, plans d'eau, etc.). Grâce à la 3D, on devrait pouvoir étudier la carte sous toutes les coutures. De même, l'utilisation des pouvoirs magiques est déterminant. Basés sur les forces élémentaires, les sorts peuvent faire basculer un combat. Inutile de préciser que prêtres et magiciens sont des alliés précieux.

Le jeu promet de sacrés retournements de situation, puisque la plupart des sorts ont une influence sur le relief. Il est ainsi possible d'abaisser des collines, de créer des élévations ou encore d'inonder le champ de bataille... Ainsi, les positions stratégiques de départ peuvent se modifier subitement et obliger les adversaires à adapter leur tactique. Des séquences cinématiques devraient aussi être de la partie. L'idée est intéressante et si la réalisation s'avère à la hauteur, Hoshinengi pourrait faire bien des adeptes.

Kagotani San



Avec toute cette eau, les mouvements des troupes adverses sont très ralentis.

La partie RPG occupe une large place, et des tas d'événements ponctuent votre aventure.

trale et usine

Le plateau est subitement abaissé, et les archers ennemis sont à portée.

Les décors sont entièrement en 3D, ce qui explique la forte pixélisation des décors.

Quelques électrocutés dans les camps, et vous serez blindés.

L'attaque du Phœnix produit une explosion gigantesque.

Le sort de la colline permet de dresser un rempart protecteur devant une troupe par trop fragile.

EDITEUR : NAMCO

JAPON : JUILLET 98

FRANCE : FIN 98

Techno Drive

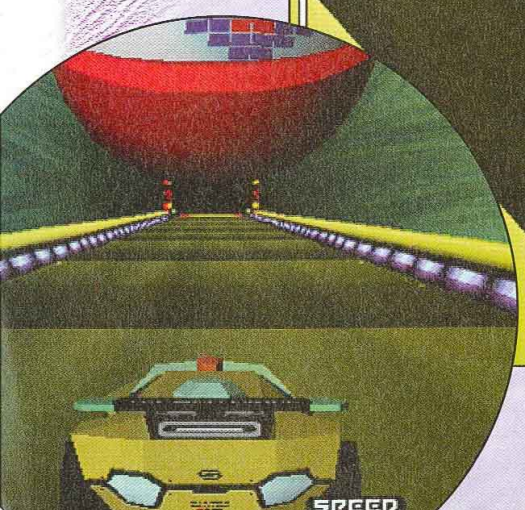
Techno Drive est un titre original de course 3D, qui se propose d'évaluer vos compétences en matière de conduite automobile. Les commandes sont celles d'une voiture automatique : volant, et pédales d'accélération et de frein. Le jeu est divisé en trois groupes de cinq minijeux chacun. Chaque groupe sert à évaluer une de vos compétences : pilotage (volant uniquement), vitesse (dosage du frein et de l'accélérateur), conduite globale (le tout). Dans chaque groupe, vous choisirez un minijeu. A l'issue de chaque épreuve, une note est attribuée et votre profil de conducteur est établi en fin de partie. Dans la version japonaise, le tout est imprimé sur une bande de papier. Dans le modèle destiné à l'exportation, l'imprimante sera absente. Dommage...

Sans être un titre majeur, Techno Drive se présente comme une attraction destinée à attirer le public féminin et les joueurs occasionnels dans les salles d'arcade.

Il n'y a qu'une seule porte à chaque fois. Attention, la voiture est assez rapide !

Vous devrez atteindre les 150 km/h au bout de la rampe pour toucher une cible en son centre.

Les compétences sont évaluées par un questionnaire à choix multiple.



Cette épreuve consiste à parcourir un circuit en temps limité et en renversant le moins d'eau possible.

Il faut doser sa vitesse pour rester dans le carré.

Il faut éviter les obstacles en suspension.

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY 75017 PARIS - TÉL: 01.42.63.41.08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

NOUS RACHETONS CA$H VOS JEUX !

ACCESSOIRES

MEMORY CARD PSX SONY.....149F
MEMORY CARD PSX EDGE 15 BLOCS.....79F
CÂBLE RGB PSX.....69F
MANETTE PLAY EDGE.....89F
MANETTE DUAL SHOCK.....199F

KIT UNIVERSEL RF PAL
POUR PSX/N64
249F

CONSOLES

PLAYSTATION DUAL SHOCK.....990F
PLAYSTATION VALUE PACK.....1090F
NINTENDO 64.....999F
NINTENDO 64.....1069F
avec sacoche de transport souple 4 compartiments.
Sacoche de transport souple 4 compartiments pour PSX ou N64.....59F

+K7 VHS DEMO
+CATALOGUE JEUX

OCCASIONS

TOUS NOS JEUX SONT GARANTIS 6 MOIS

PLAYSTATION.....790F
NINTENDO 64.....790F

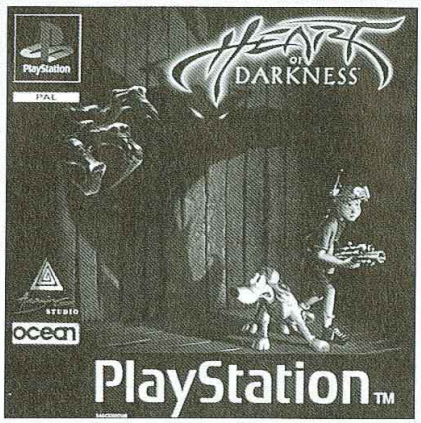
ET PLUSIEURS JEUX SUR:
PSX, N64, SATURN,
NINTENDO, MEGADRIVE,
GB, GG

PROMOTIONS

JEUX NEUFS

SONIC 3D MD.....169F
PINOCCHIO MD.....169F
JEUX NEUFS N64 VERSION JAP
À PARTIR DE.....99F
JEUX NEUFS SAT VERSION JAP
À PARTIR DE.....50F

FINAL FANTASY VII.....325F



GAME BOY

CAMÉRA GAME BOY.....349F
IMPRIMANTE GAME BOY.....399F
GAME BOY POCKET ROSE.....349F
JEUX NEUFS GAME BOY.....99F

PUCE UNIVERSELLE PSX SUR PLACE

EUROPE

ARMORED CORE (PSX)
BABY UNIVERSE (PSX)
BUST A MOVE 64 (N64)
CARDINAL SYN (PSX)
DEAD BALL ZONE (PSX)
DEAD OR ALIVE (PSX)
EVERYBODY'S GOLF (PSX)
FORSAKEN (N64)
GT 64(N64)
KLONOA, DOOR TO PHANTOMILE (PSX)
POY POY (PSX)
ROAD RASH 3D (PSX)
WILD ARMS (PSX)
ALUNDRA VF (PSX)
VIGILANTE 8 (PSX)
PREMIER MANAGER 98 (PSX)
WARGAMES (PSX)
WCW NITRO (PSX)
COLIN McRAE RALLY (PSX)
GHOST IN THE SHELL (PSX)
POINT BLANK (PSX)
MOTO RACER 2 (PSX)

JEUX PSX/N64

CRUIS'N WORLD VF (N64)
BANJO & KAZOYE (N64)
CHOPPER ATTACK (N64)
CHORO Q 64 (N64)
CHORO Q MARINE BOAT (PSX)
CRISIS CITY (PSX)
F ZERO X (N64)
GT 64 CHAMPIONSHIP VF (N64)
ISS'98 (N64)
MEGAMAN LEGENDS (PSX)
MORTAL KOMBAT 4 (PSX/N64)
GALLOP RACER (PSX)
OFF-ROAD CHALLENGE (PSX/N64)
OTHER LIFE AZURE (PSX)
POCKET FIGHTER (PSX)
QUEST 64 (N64)
SILHOUETTE MIRAGE (PSX)
TECMO'S DECEPTION II (PSX)
KONAMI HOCKEY' 98 (N64)
SUPERMAN (N64)
WORLD GRAND PRIX (N64)
WWF : WARZONE (PSX/N64)

IMPORTS

TOUS LES NOUVEAUX MANGAS VIDÉO DISPO

N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER POUR TOUT RENSEIGNEMENT !

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94 av. de Clichy 75017 PARIS

Consoles - Jeux	Qte	Prix
Frais de port (1 Jeu: 30F / 1 Console: 60F)	Total à payer	

Nom :..... Prénom :.....
Adresse :.....
Code postal :..... Ville :.....
Tél :.....Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Mode de règlement :
Chèque ☐
C.B. ☐
Mandat ☐
Carte Aurore ☐
CRT ☐

Dans la limites des stocks disponibles. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

EDITEUR : SEGA

JAPON : FIN 98

FRANCE : FIN 98

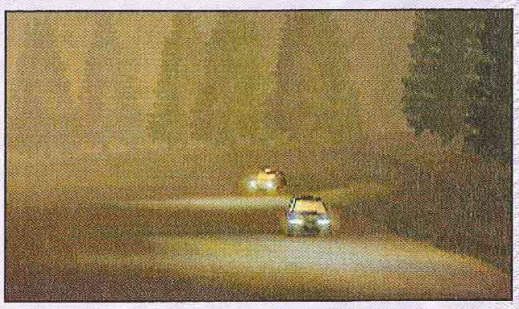
La conversion propose des conditions de course plus variées.

Le volant Force Feedback sera géré.

Gasp ! Un jeu PC dans Consoles+ ? C'est quoi cette embrouille ? Du calme ! Explications... Voici venir la toute première illustration concrète de la nouvelle politique de Sega. Avec la Dreamcast, Sonic engage une politique d'invasion globale : la console, l'arcade et le PC. En effet, grâce à l'interface Microsoft, il est désormais facile de passer d'un support à l'autre. Développé par la section PC de Sega sous le contrôle de l'AM Annex, Sega Rally 2 dévoile une partie du potentiel de la stratégie de Sega. Les photos sont celles de la version PC sous 3D/fx 2 (qui accepte bien sûr le PowerVR2) sur Pentium II et développée à 20 %. Une version plus avancée inclut déjà les décors définitifs. La beauté du jeu et la fluidité des animations sont tout bonnement à tomber par terre. Et si l'on songe que la version console devrait être encore meilleure... Le jeu propose un tas de nouveaux circuits mais aussi de nouvelles voitures. La météo et le cycle du jour sont entièrement gérés – ce qui n'était pas le cas de la version arcade. Sega veut prouver ici la viabilité de sa machine et le bien-fondé de son incursion dans le monde du PC. Autre élément important, le jeu est compatible avec le Force Feedback (volant et joystick), la Dreamcast aussi. Microsoft impose ainsi ses extensions sur les deux marchés et, de son côté, Sega ne dépense pas un sou en recherche et développement. Tout le monde semble y trouver son compte !

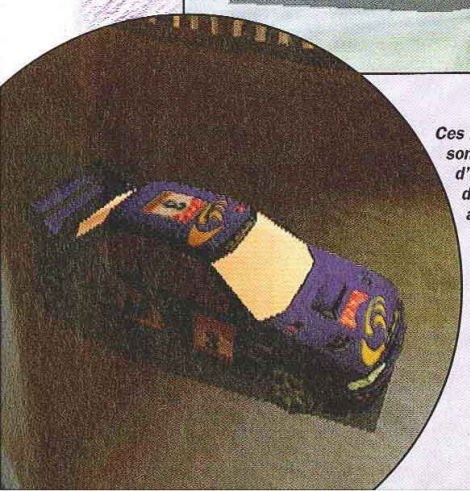
Kagotani San

Sega attaque le monde du PC en force.

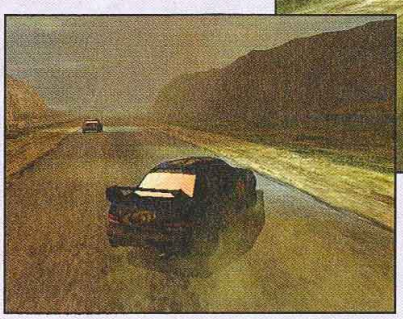


Sega Rally 2

Le jeu devrait être encore meilleur sur console.



Ces images sont issues d'une version développée à 20 %.



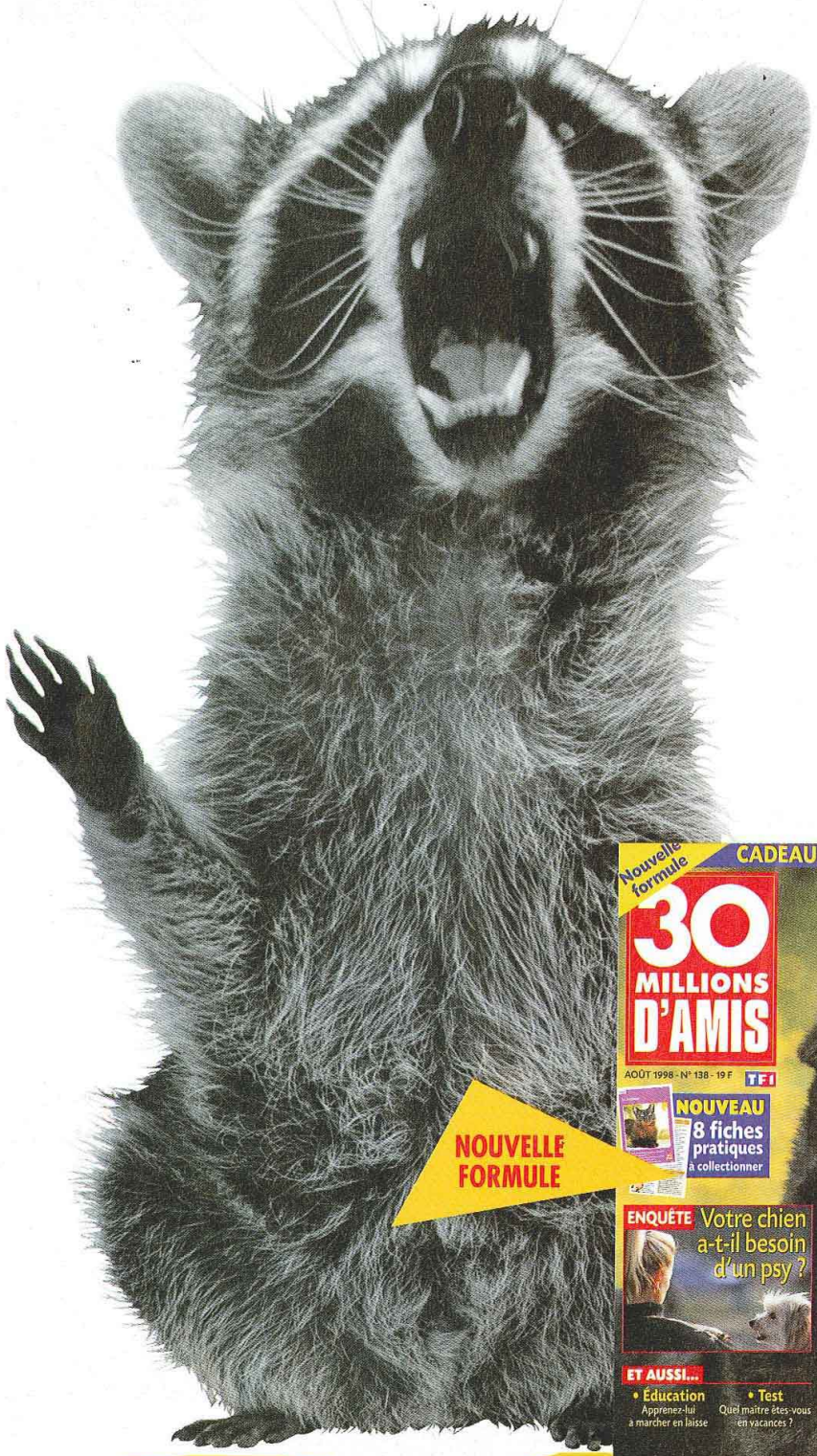
Le pont entre l'arcade, la console et le PC est bien réel !

Les décors n'ont pas encore été intégrés.

CE S

Trente Millions d'Amis, nouvelle formule.

"Ils ont vraiment mis la main à la patte !"



NOUVELLE FORMULE

CE SERAIT DOMMAGE DE SE PRIVER DE

30 MILLIONS D'AMIS
la vie des bêtes

La Légende de Zelda Ocarina of Time

EDITEUR : NINTENDO

JAPON : NOVEMBRE

FRANCE : DÉCEMBRE

Le jeu le plus attendu sur la 64 bits de Nintendo fait l'objet d'un développement marathon. Cette fois, la démonstration à laquelle nous avons assisté était basée sur le thème de l'eau. On a pu ainsi découvrir des effets encore inconnus sur cette machine. Le morceau de bravoure se présente sous la forme d'un boss entièrement fait d'eau, qui n'est pas sans rappeler celui du film "Abyss". Dans cette œuvre de science-fiction qui usait d'effets spéciaux inédits, on voyait une sorte de serpent d'eau arpenter les dédales de la base sous-marine. Eh bien, on retrouve dans Zelda le même genre de bestiole en guise de boss. Bien sûr, les attaques classiques ne suffisent pas pour venir à bout du monstre,un énorme tentacule qui saisit le pauvre Link pour lui faire passer un sale quart d'heure. Le tentacule en question est très bien animé et totalement transparent avec un fond bleu très prononcé. On y voit même des bulles d'air circuler. Le boss se tortille dans tous les sens sans un seul bug : la 3D est parfaitement fluide. Bref, encore du grand spectacle.

Qui dit eau dit aussi mouvements spécifiques. Link est donc soumis aux forces physiques aquatiques. On devrait trouver des scènes crispantes dans lesquelles on avance au ralenti alors que les monstres, adaptés à l'eau, progressent rapidement.

Ensuite, il existe non pas un cheval mais tout un troupeau. Pourquoi ? Nintendo n'a rien dévoilé à ce sujet. Mais ce qui est certain, c'est que Miyamoto n'inclut jamais de tels éléments dans un jeu sans arrière-pensée.

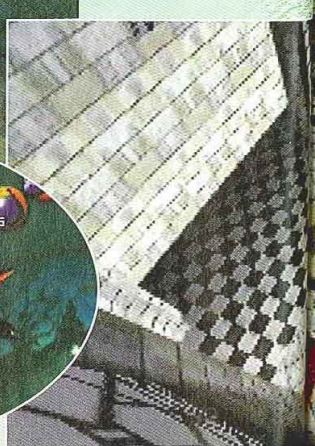
Depuis la sortie manquée d'avril dernier, la pression monte. Square en est conscient et aurait décidé de repousser son Final Fantasy VIII pour janvier prochain, de peur d'un choc pas forcément à l'avantage de son titre sur Playstation...

Kagotani san

Link se retourne, car il sent une présence maléfique proche...

Zelda enfant sera désavantagé par sa petite taille et sa force limitée.

Un cavalier maudit sort de la peinture et s'attaque à Link.

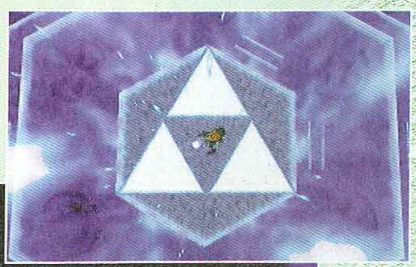


Les mouve dans l'eau très réalist

Les mouvements dans l'eau sont très réalistes.

Au détour d'un couloir, le boss des lieux apparaît sous la forme d'un monstre constitué d'eau qui malmène le pauvre Link. Comment battre cette créature aquatique ?

Nintendo aime les chevaux et les a multipliés dans le jeu.



En enfonçant son épée dans la stèle, Link se retrouve dans un lieu secret...

Dracula 3D

EDITEUR : KONAMI

JAPON : DÉCEMBRE

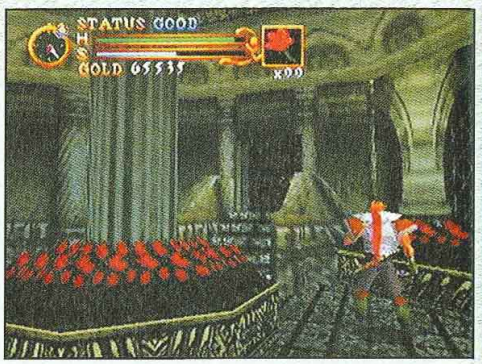
FRANCE : N. C.

En 3D libre à la manière d'un Super Mario 64, ce Dracula 3D perpétue la lignée des Castlevania sur Nintendo 64.

Si les graphismes semblent très prometteurs, rien n'a encore été dévoilé en ce qui concerne la jouabilité. Or c'est bien là que se situe le principal problème. A ce jour, seul Nintendo est sur le point de présenter un jeu d'aventure qui marie 3D et jouabilité impeccable, Zelda : Ocarina of Time.

Nulle version jouable de Dracula n'a encore été dévoilée, mais le jeu a déjà un fort accent action-plates-formes. Ainsi, l'utilisation du fouet est primordiale pour se battre comme pour franchir certains pièges. Or ce qui est plus ou moins simple à réaliser en 2D prend une tout autre dimension en 3D. Les angles de caméra basculent pour certains passages délicats de plates-formes. On revient alors à une vue de côté classique, comme dans les précédents Castlevania. L'interface rappelle aussi par son apparence les épisodes précédents. Alors, ce Dracula 3D serait un mélange de phases de jeu en 3D et en 2D ? Pourquoi pas... Enfin, le jeu devrait proposer plusieurs personnages durant l'aventure. Mais le titre de Konami risque de pâtir de la concurrence du nouveau Zelda. Sur nombre de points, les deux titres sont semblables : action en 3D libre et forte inspiration RPG.

Kagotani San

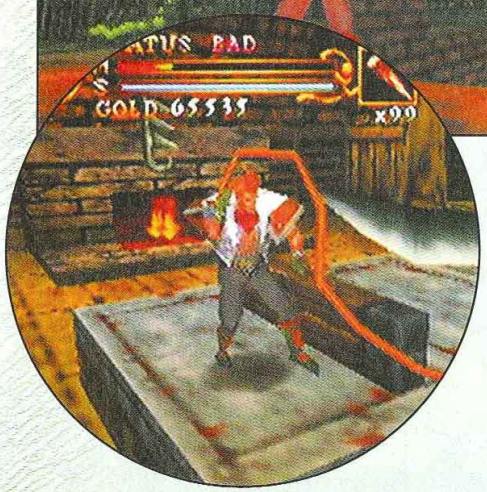


Les fameuses roses sont toujours présentes.

Ce lézard semble tout droit sorti de Zelda.

L'interface reste la même, histoire de ne pas trop décontenancer les aficionados.

Que cachent ces sinistres cellules ?



Le fouet est votre meilleur ami.

Il faut progresser vers le haut dans cette phase 2D.

présentes.

élange de
et en 2D ?
In, le jeu
ieurs per-
aventure.
mi risque
currence
ur nombre
itres sont
n 3D libre
.

tani San

ne, histoire
ancer

Cet été, n'oublie pas de mettre Télé Poche dans ta valise !

A GAGNER

Un chèque de 100 000 F

40 VTT

4 caméscopes

16 séjours et 1600 entrées au Parc Astérix

- 280 jeux de plein air
- 160 K7 vidéo
- 150 BD
- et plein d'autres surprises...

TÉLÉ POCHE

ET DECOUVRE

- notre cahier spécial jeux, 14 pages
- une BD à suivre en avant-première
- nos rubriques 100% été.

En vente aujourd'hui chez ton marchand de journaux

EDITEUR : INTERPLAY

JAPON : N. C.

FRANCE : OCTOBRE

Wild 9

Le génial créateur de Earthworm Jim et de MDK est de retour ! Wild 9 est le dernier jeu de David Perry et, pour l'occasion, il revient à ses premières amours : la plate-forme. Dans Wild 9, vous incarnez un héros sans peur et sans reproche, dans le genre brave et baraqué, dans un monde futuriste dans le genre glauque. Les déplacements s'effectuent comme dans Pandemonium et Klonoa : le héros se déplace sur des rails, de gauche à droite, comme dans un jeu 2D, mais les décors et personnages sont en 3D, avec changements de perspective à la clé. Le but de Wex (notre héros) est de sauver ses huit compatriotes capturés par un grand méchant dénommé Karn. Pour avancer, il faudra souvent chercher des clés, planer au-dessus des ventilateurs et récolter 100 pièces (comme dans un jeu de plates-formes classique). Parfois, il faudra carrément escorter un personnage vers la fin du niveau. Equipé de roquettes, grenades et autres missiles (tout cela est très classique), Wex utilise aussi une arme qui s'appelle le "Rip & Glove". A l'aide de ce gadget, il peut "attraper" des ennemis avec un jet d'électricité, et les balancer à sa guise, afin de les assommer. Il pourra aussi les jeter sous un rouleau compresseur, sur des pics, dans des hélices géantes ou au milieu des flammes, toutes actions ponctuées d'atroces cris de douleur. De plus, avec le Rip & Glove, il pourra s'accrocher à des poulies, et sauter encore plus haut, soit en se balançant, soit en appuyant sur le bouton de saut au bon moment. Wild 9 est donc un jeu très gore, et si cynique que l'on se surprend à rire de notre propre sadisme. On pourra savourer cette tuerie tout au long des 15 niveaux. Pour l'instant, le jeu n'est finalisé qu'à 50%. Et à ce stade, l'animation du personnage principal est déjà fluide. De plus, les décors sont réussis, même si les couleurs sont dans des tons très sombres. A surveiller de près, donc.

Gia

Votre Rip & Glove vous permettra également de vous accrocher.

Certaines séquences viendront agrémenter les phases de plates-formes classiques, comme cette course en jet-moto.

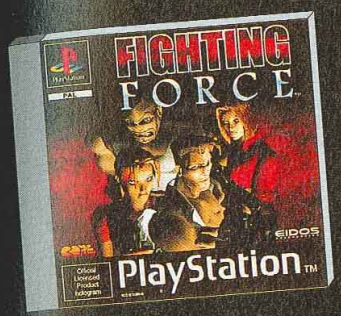
Vous pourrez déplacer les objets à l'aide de votre rayon, ou les pousser à la force des bras.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

Abonne-toi et choisis ton jeu !

1 an (11 nos) + 1 jeu au choix = 399 F seulement au lieu de ~~732~~ F



Avec Fighting Force, prépare-toi pour le grand retour du beat them up. Un jeu de combat en 3D comme tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star des jeux vidéo pour de nouvelles aventures. Lara part à la recherche de la Dague de Xiang, et devra affronter la mafia italienne et chinoise...

OFFRE FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 79 C

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Fighting Force** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Fighting Force au prix de 369 F.

OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+79D

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb Raider II** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

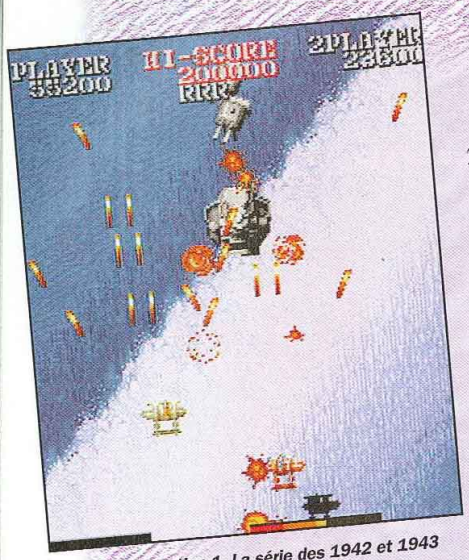
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Tomb Raider II au prix de 369 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.



Capcom Generation 1. La série des 1942 et 1943 a fait le bonheur des fans de shoots verticaux.

Capcom Generation 1. A la fin du niveau, on comptabilise vos performances.

Capcom Generation

A l'instar de Namco avec ses Museum, Capcom râcle ses fonds de tiroirs pour nous les resservir sur Playstation, histoire de se faire un peu de sous. Avec les titres mythiques qui sont prévus, les nostalgiques vont être aux anges ! Quant aux plus jeunes, ils vont enfin découvrir les titres qui ont fait la jeunesse d'AHL (et ça remonte loin...). La série des Capcom Generation sera décomposée en cinq opus. Le premier regroupera 1941, 1942, 1943 et 1943 Plus. Ces vieux shoots verticaux qui, jadis, ont fait des heureux dans les salles d'arcade et sur la PC-Engine, se retrouveront sur Playstation. Le deuxième volume accueillera la série des Ghosts n'Goblins et Ghouls n'Ghosts. Ces jeux de plates-formes à l'ancienne, qui mettaient en vedette le roi Arthur dans un monde médiéval-fantastique, constituaient l'une des premières séries à utiliser des armures différentes ainsi que plusieurs armes de jet. Le troisième volume regroupe des jeux un peu moins connus : Son Son (1984), Vulgus (1984), Higemaru (1984) et Exed Exes (1985). Le quatrième regroupera Gun Smoke, Mercs et Commando. Enfin, le dernier comprendra les premières versions arcade de SF II, à savoir Street Fighter II, Street Fighter II Championship Edition et Street Fighter II Turbo.

Gia

Capcom Generation 1. Dans 1943, vous pilotez des vieux coucous de la Seconde Guerre mondiale.

EDITEUR : CAPCOM

JAPON : AOUT

FRANCE : FIN 98

PAR ICI LA MONNAIE !

Le programme est chargé : avec un passé aussi brillant, les hits de Capcom déjà inscrits dans l'histoire des jeux vidéo sont légion, et l'on ne peut que se féliciter de les voir réédités. Toutefois, les motivations pécuniaires de l'éditeur sont affichées ouvertement. En tenant compte de la taille ridicule de chaque jeu (à peine quelques mégas pour le plus gros), tous auraient pu tenir sur un seul CD. En les séparant en plusieurs épisodes, Capcom veut s'en mettre plein les poches, c'est clair.

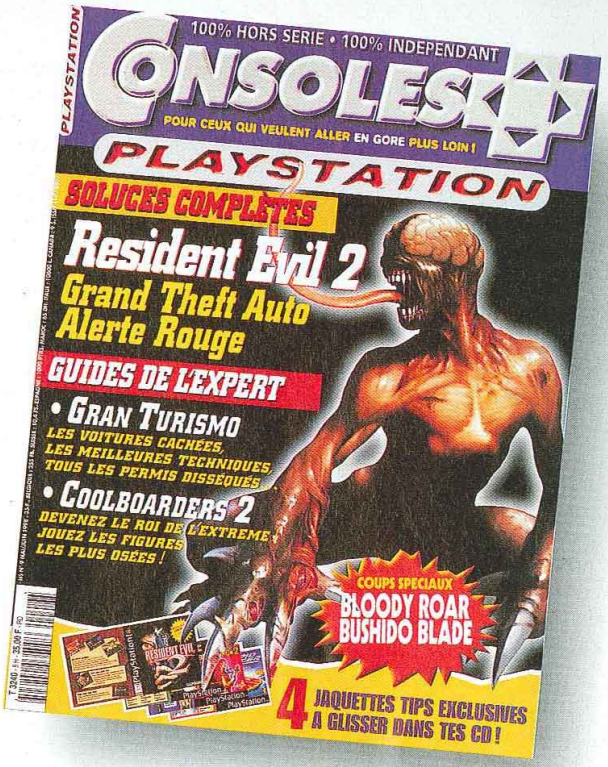
Capcom Generation 2. Vite, une armure ! A poil, Arthur meurt à la première touche d'un ennemi.

Capcom Generation 5. Street Fighter II avait posé les bases de la baston d'aujourd'hui. Souvenirs, souvenirs...

HORS SERIE N° 9

LES SOLUCES COMPLÈTES DE

RESIDENT EVIL 2
GRAND THEFT AUTO
ALERTE ROUGE



HORS SERIE N° 8
TOMB RAIDER II
CRASH BANDICOOT 2
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
RESIDENT EVIL D.C.
L'ODYSSÉ D'ABE
FINAL FANTASY VII

EN CADEAU :
LA DÉMO JOUABLE DE GEX 3D

HORS SERIE N° 7
FINAL FANTASY VII
L'ODYSSÉE D'ABE
QVANDAL HEARTS
CASTLEVANIA

EN CADEAU :
LA DÉMO JOUABLE DE STREET FIGHTER EX+ ALPHA

HORS SERIE N° 5
LITTLE BIG ADVENTURE
LEGENCY OF KAIN
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

HORS SERIE N° 3
DRAGON BALL Z
DENSETSU
(PLUS DE NOMBREUX TESTS, PREVIEWS)

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53, 77932 Perthes Cedex - Tél. : 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS9 / 450013	50 F	x	
HS8 / 450008	64 F	x	
HS7 / 450009	64 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x	
HS3 / 450006	47 F	x TOTAL	

J'joint mon règlement de : _____ F
l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom Lavorato **Prénom** Jérémy
Date de Naissance 14/10/84
Adresse 57 rue de Vaudemont 57385 Redlach
Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville**
Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

Sub

On peut remixer les musiques. Chaque piste est représentée par un objet sur le graphique.

Un dauphin qui nage dans une forêt... Encore un euphorisant ?

Après Parappa The Rapper, Spice World, Kula World et Kurushi, Sony continue sur sa lancée de jeux musicaux. Cette fois-ci, Sub vous propose de mixer des tas des sons, dans des environnements "space" et planants, avec pour seul guide un dauphin. Aux commandes de ce mammifère marin, vous évoluez dans un immense océan. Quelques warp zones disséminées ça et là, représentées par des grosses pierres, vous transportent à chaque fois dans un univers différent, avec sa propre musique, son rythme, ses bruitages et ses décors. Ensuite, vous mixerez à loisir les mélodies avec une grande liberté : vous pourrez enchaîner, sampler, répéter, varier le ton et la vitesse, changer les morceaux à votre guise. A la fin du mixage d'un nouveau morceau, d'autres warp zones s'ouvrent à vous. Le mélange de tous ces éléments donne un environnement très "new age", plutôt dépaysant. Malgré les apparences, on est loin de Treasure of the Deep, et finalement plus proche du principe de Spice World. Sub est donc à jouer à tête reposée, dans le calme. Il n'y a pas de défi à proprement parler, il s'agit plutôt de se laisser porter, relax, en découvrant des nouveaux décors toujours plus zen, entre les forêts, les cristaux et les poissons.

Gia

Ne dirait-on pas une mer de diamants ?

On peut passer d'un espace à un autre quand les flèch apparaissent à l'écran.

Atlantis inspire toujours autant les créateurs.

EDITEUR : SCEE

USA : DISPONIBLE

FRANCE : SEPTEMBRE

TIPS
Tips, codes action replay... tout y est !

JEUX
Un max de cadox à gagner

HOT LINE
**Tous les mercredis de 14h à 18h
réponse dans la 1/2 heure
à toutes vos questions**

3615
TCPLUS

PREVIEWS
Les dates de sortie de tous les jeux

TESTS
Pour savoir ce qu'en pense la Rédac'

NEWS
Les infos de dernière minute en direct de la Rédac'

3615 : 2,23 F la minute

warp zones
mélange de
donne un
"new age",
Malgré les
oin de Trea-
finalement
pe de Spice
c à jouer à
le calme. Il
proprement
de se lais-
découvrant
rs toujours
forêts, les
ons.

Gia

On peut passer d'un espace à un autre quand les flèch apparaissent à l'écran.

Pocket Monster

EDITEUR : NINTENDO

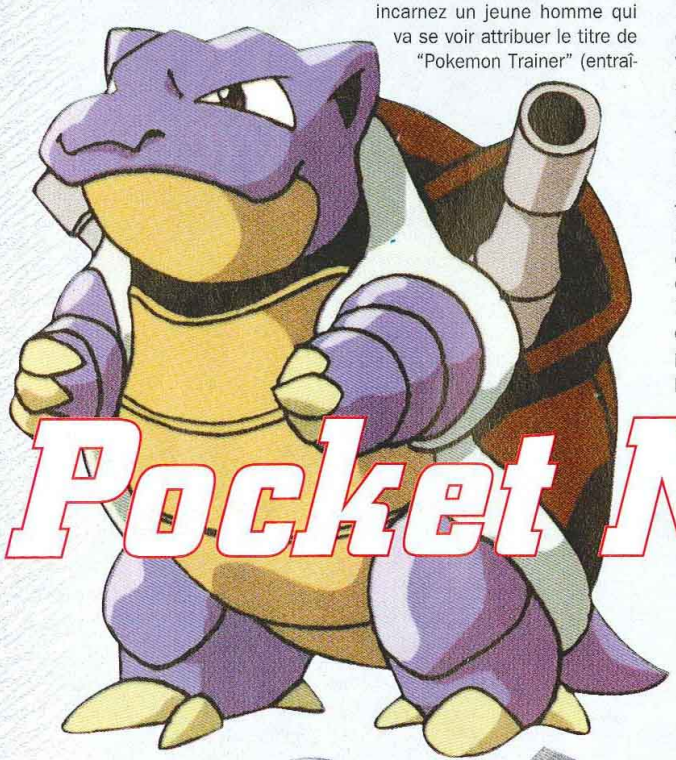
JAPON : DISPO

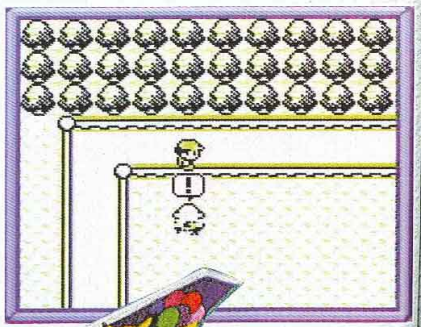
FRANCE : FIN 1998

Alors que le Japon vit déjà au rythme des monstres de Nintendo, la saga Game Boy s'apprête à débarquer en septembre prochain aux USA et en Europe. Un RPG d'un genre un peu particulier... Vous incarnez un jeune homme qui va se voir attribuer le titre de "Pokemon Trainer" (entraîneur de Pocket Monsters). Partant avec un seul monstre en poche, il va falloir en réunir un maximum et mettre sur pied une équipe de choc. Le jeu reste cependant un RPG, et un véritable scénario sert d'ossature à l'aventure. Tous les villages sont basés sur le même modèle. On a un "Poke", bâtiment où l'on peut faire reposer ses monstres pour les soigner. On peut aussi consulter un ordinateur possédant des sortes d'adresses Internet des personnages principaux du monde de Pokemon pour commercer. Et n'oublions pas le bureau de connexion, qui permet de jouer en Link avec une seconde Game Boy. Dans le magasin, vous pourrez acheter des potions et les fameuses "Monster Balls", nécessaires pour capturer les monstres. Enfin, il y a le Gym, le bâtiment qui abrite le Pokemon Trainer local. En entrant dans le Gym, on le défie. On acquiert des monstres par le commerce (ordinateur, seconde Ga découverte d à un affronte nier cas, so son apparitio choix battre capturer (il f de Monster mer), soit il défi lancé pa l'on fait face Il est alors in les Monster de vos monst ou sous l'em ennemi, vous cer par un a jeu réside da tion d'une éq sembler 151 rents mais on 6 dans une éq stocké dans Poke. Il faut e l'ordre d'appari C'est pourquo de connaître chacun pour tiques. Ainsi,

POCKET PIKACHU

Voilà le dernier gadget qui fait fureur au Japon. A la différence du Tamagotchi que nous connaissons, Pikachu ne peut pas mourir. En fait, vous n'avez pas besoin de le nourrir ou de le laver. Il sait le faire lui-même. Le but du jeu est de rester son copain, en lui offrant le plus d'énergie possible. Et, pour créer de l'énergie, il faut l'emmener partout avec soi, accroché à sa ceinture, car le Pocket Pikachu est basé sur... le mouvement ! Un principe simple, mais tellement efficace.





Vous êtes repéré et un duel va commencer.

Ana a décidé de mettre ses 747 à l'effigie des monstres de Nintendo. Du jamais vu !

Le monstre est affaibli. Il est temps de lancer une Monster Ball.

LA P

C'est une vé Depuis son in des records. en ont achet dus), donnan ans déjà ! Ou papeterie, ma instituant une nez-vous de l vite oubliée : tion et la sorti parer le terra Color. Le chiff dizaines de mi

UNE VILLE TYPE

L'ordinateur, avec connexion Internet.

Le Gym.

L'hôpital : où l'on remet ses monstres en forme.

En Link avec un ami ?

Le Poke.

Le magasin.

(ordinateur, liaison avec une seconde Game Boy), grâce à la découverte de capsules ou suite à un affrontement. Dans ce dernier cas, soit un monstre fait son apparition, que l'on peut au choix battre ou affaiblir pour le capturer (il faut alors disposer de Monster Balls pour l'enfermer), soit ils sont issus d'un défi lancé par un adversaire, et l'on fait face à l'équipe adverse. Il est alors impossible d'utiliser les Monster Balls, mais si l'un de vos monstres est trop faible ou sous l'emprise d'un pouvoir ennemi, vous pouvez le remplacer par un autre. Le secret du jeu réside dans la bonne gestion d'une équipe. On peut rassembler 151 monstres différents mais on peut en gérer que 6 dans une équipe. Le reste est stocké dans l'ordinateur du Poke. Il faut ensuite déterminer l'ordre d'apparition des monstres. C'est pourquoi il est important de connaître les pouvoirs de chacun pour élaborer des tactiques. Ainsi, un premier Pokemon pourra endormir ou paralyser l'ennemi avant de céder la place à un second Pokemon qui l'achèvera. En cas d'intrusion dans le Gym d'un Trainer local, il vous faudra affronter ses hommes les uns après les autres avant de l'affronter en personne. Autant dire que vous devrez bien vous y préparer. Sachez que les monstres gagnent en expérience au rythme des combats et peuvent se transformer deux fois pour acquérir leur apparence finale. Les attaques et pouvoirs évoluent en parallèle. Les niveaux, très vastes, cachent une multitude de bonus : ainsi la canne à pêche qui, sur le bord de mer, permet d'attraper des monstres aquatiques. Par endroits, des reliefs barrent la route. En acquérant des pouvoirs ou des objets, on pourra les passer par la suite. Qui dit Game Boy, dit Link. Il existe pour le moment trois versions du jeu (rouge, vert, bleu), identiques à 80 %. Le reste se compose de monstres propres à la version du jeu. Dès lors que le joueur veut réunir tous les monstres, il devra se battre avec un ami ou échanger des monstres.

Kagotani San

LA POULE AUX ŒUFS D'OR

C'est une véritable manne pour Nintendo, une manne intarissable. Depuis son introduction en 1996, Pokemon n'arrête pas de pulvériser des records. Les deux tiers des possesseurs de Game Boy au Japon en ont acheté au moins un volet (soit 8,6 millions d'exemplaires vendus), donnant une nouvelle jeunesse à la portable vieillissante. Dix ans déjà ! Outre une tonne de produits dérivés (aliments, vêtements, papeterie, mangas...), c'est le dessin animé qui a créé la légende en instituant une nouvelle idole pour les jeunes : Pikachu. Vous souvenez-vous de la crise épileptique collective au Japon ? Elle a été bien vite oubliée : les cassettes vidéo explosent tous les records de location et la sortie du prochain film dans les salles japonaises devrait préparer le terrain pour la nouvelle déferlante sur N64 et Game Boy Color. Le chiffre d'affaires global lié à Pokemon représente plusieurs dizaines de milliards de francs.

Les boules représentent les monstres.

Chaque monstre possède 4 attaques.

On peut changer de monstre en cours de combat.

POKEMON GET !

Dragon Seeds

Jaleco prépare son grand retour. L'éditeur, qui fait feu de tout bois, nous propose un clone de Pocket Monster. Pokemon est incontestablement la vedette du moment au Japon, et cela aiguise les appétits. Dans Dragon Seeds, il s'agit de trouver un maximum de dragons, de les élever et de les faire combattre. Jaleco propose évidemment quelques innovations. Ainsi, durant les combats, vous donner vos ordres à l'animal.

L'armurerie est un lieu important.

Ensuite, le jeu montre sous forme d'animation le résultat de votre choix tactique. Il faut donc bien anticiper les réactions de votre adversaire. Cela vaut pour les modes de jeu Scénario et Versus. Un dragon battu est un dragon mort... Second point marquant de Dragon Seeds : le Memory Card Battler. A chaque fois que vous vous servez d'une carte mémoire pour sauvegarder une partie, le jeu constitue une équipe secrète de trois dragons et la sauvegarde. La composition diffère à chaque fois. L'option Memory Card Battler est accessible dans un lieu précis du jeu ou en mode Versus. Les combats se déroulent ensuite de la façon suivante. L'ordre d'apparition des dragons est fixé par le jeu. Pour gagner, il faut battre ses trois adversaires. Un dragon continue le combat jusqu'à sa défaite. S'il gagne le combat, il passe au dragon suivant en récupérant 50 % des points de vie perdus. Outre le mode Vs et le Memory Card Battler, Jaleco a incorporé d'autres modes en Link. Dans le Gamble Battle, avant le combat, vous pariez des éléments d'équipement (armes, protections...) ; et dans le Dragon Trade, on peut même monnayer ses monstres.

Kagotani San

EDITEUR : JALECO

JAPON : AOÛT

FRANCE : NC

Ici, on prélève des cellules pour cloner ses bébêtes...

Le bar est un lieu de rencontre incontournable.

L'animation du combat démarre une fois les commandes entrées.

Le dragon peut utili le "reflector" pour protéger.

Cet enfant deviendra

Il existe plusieurs types de dragon.

Clone ses dragon perm d'obtenir bêtes f

...eu important.

...rois adver-
...n continue
...sa défaite.
...at, il passe
...n récupérant
...ie perdus.
...t le Memory
...a incorporé
...ink. Dans le
...t le combat,
...pariez des
...ents d'équi-
...ent (armes,
...otections...)
...et dans le
...ragon Trade,
...n peut même
...onnayer ses
...onstres.
...gotani San

Le dragon peut utiliser le "reflector" pour se protéger.

Les deux adversaires entrent leurs commandes en même temps.

Cet enfant deviendra peut-être un dragon redoutable...

Il existe plusieurs types de dragon.

Cloner ses dragons permet d'obtenir des bêtes plus fortes.

3615 U64 ■

* 2,23 F la mn

Plus près des étoiles

Nouveau !

Tapez 3615 U64

pour tout savoir sur l'Ultra 64 :

• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

A consulter sans attendre : un super catalogue de VPC !

Le Neuf !

BANJO KAZOOIE	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	449 F
EARTHWORM JIM 3D	449 F
TONIC TROUBLE	449 F
F 1 WORLD GRAND PRIX	449 F
ISS 98	449 F

L'occaze !

Consoles d'occasion + 1 manette 690 F

MARIO 64	199 F	GOLDEN EYES	290 F
MARIO KART 64	249 F	ISS 64	290 F
DIDY KONG RACING	249 F	LAMBORGHINI 64	290 F
F 1 POLE POSITION 64	249 F	LYLAT WARS + vibreur	290 F
TUROK	249 F	NAGANO 64	290 F
WAWE RACE	249 F	TOP GEAR RALLY	290 F
BOMBERMAN 64	290 F	YOSHI'S STORY	290 F
DUKE NUKEM 64	290 F		

EDITEUR : SEGA

JAPON : ÉTÉ

FRANCE : FIN 98

En 1994 sortait le fameux Daytona USA, un succès énorme. Alors qu'il vient juste de terminer Daytona 2, son créateur, Toshihiro Nagoshi, présente un nouveau titre : Spike.

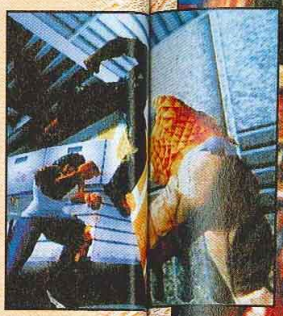
Spike

Spike est chargé de ressusciter le genre du beat'em all. Souvenez-vous des heures passées sur Final Fight à latter frénétiquement tout ce qui bouge. Alors que ce type de jeux avait quasiment disparu sur 32 bits, l'AM2 nous propose un jeu au goût de revenez-y. Fini la 2D, bonjour la 3D sauce Model 3 Step 2 ! Vous devez délivrer la ville de l'emprise d'un puissant gang. Pour ce faire, vous devrez araser les rues à la seule force de vos petits poings. Vous pourrez quand même ramasser divers objets en route pour vous en servir comme assommoir. Vous récupérerez également les armes sur les ennemis, et si vous vous trouvez vraiment démuni, attrapez un adversaire et balancez-le sur ses copains ! Bref, aucune règle dans ce jeu. Tout est bon pour vaincre l'ennemi. Par contre, rien n'a encore été dévoilé sur la destruction de décors.

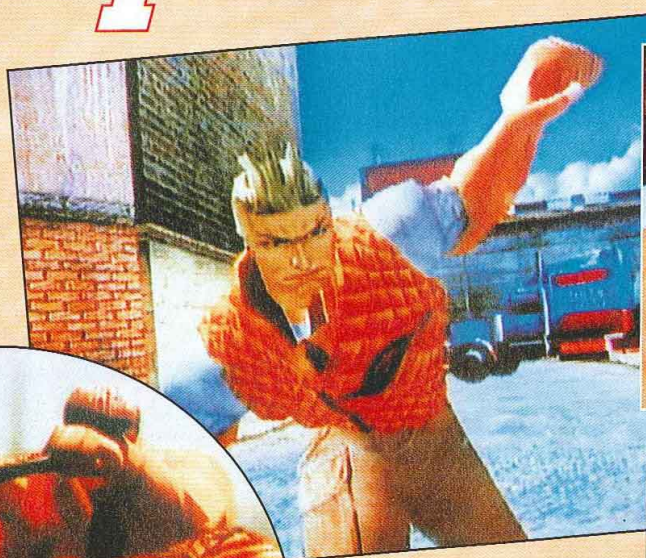
Le jeu est en 3D, avec un rendu dont seul le Model 3 est capable. Chaque niveau correspond à un endroit précis de la ville (entrepôts, centre commercial...). Si les combats se déroulent à la manière d'un Virtua Fighter, il semble qu'on pourra se déplacer dans les décors suivant des commandes analogiques gérant l'espace 3D à 360 degrés. A noter que les coups et les voix sont repris directement de VF3. Normal, car une bonne partie de l'équipe de VF a travaillé sur Spike. Culture d'entreprise !

Et ce n'est pas tout, car l'AM2 nous offre une grande première : la possibilité de jouer à quatre joueurs en même temps. Les bornes sont alors connectées par un câble de fibre optique (au débit très rapide !). Chaque personnage suit son chemin différent, mais le jeu propose aussi de nombreux passages communs. Alors, nouvelle série à succès en vue pour Sega ? Réponse dans les salles d'arcade...

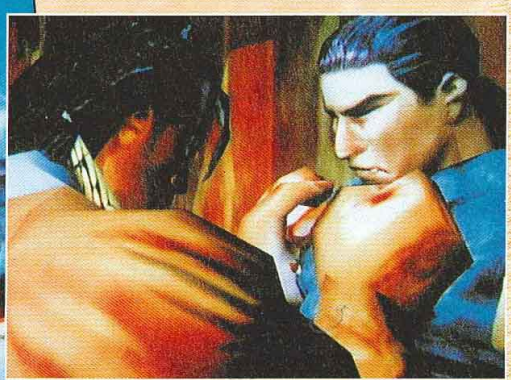
Kagotani San



A deux, jouez au freesbee avec un ennemi !



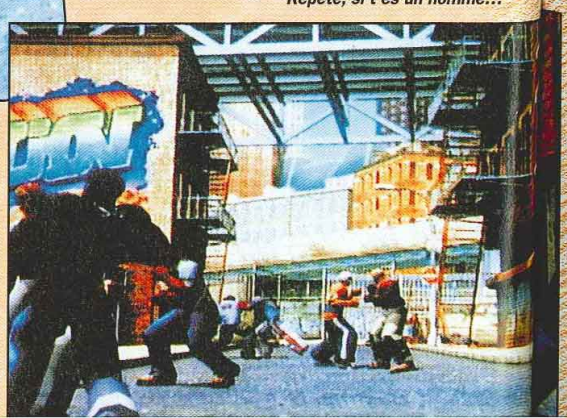
Les menaces viennent de partout !



Répète, si t'es un homme...

Cette première version sur Model 3 Step 2 semble superbe.

Spike s'inspire assez largement du thème de Street of Rage.



L'héroïne possède les mêmes attaques que Shara dans VF3.

: SEGA

: ÉTÉ

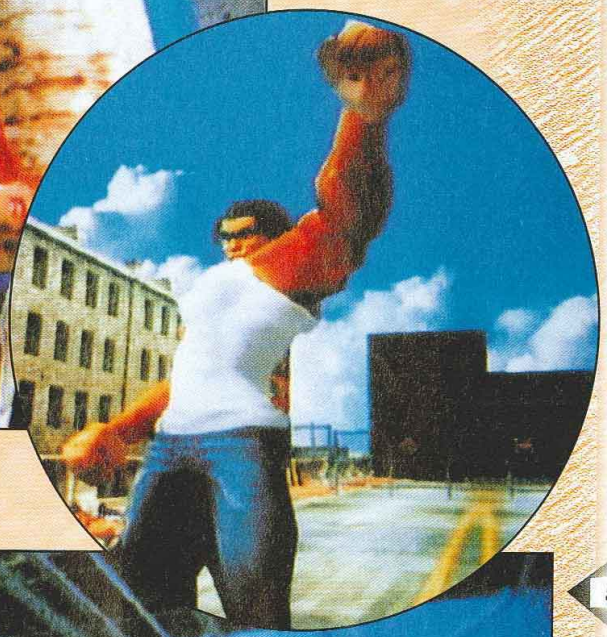
: FIN 98

rme.

ur,

A deux, jouez au freesbee avec un ennemi !

La satisfaction du travail bien fait.



Vous pouvez concentrer votre énergie pour asséner un coup puissant.

Dégagez le passage à coups de chaîne.

un homme...

L'héroïne possède les mêmes attaques que Shara dans VF3.

Spike ressuscite le genre oublié du beat'em all.

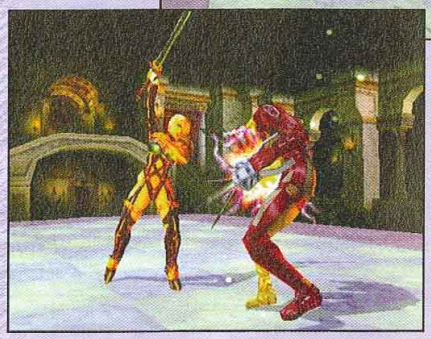
EDITEUR : NAMCO

JAPON : JUILLET

FRANCE : NC

Soulcalibur

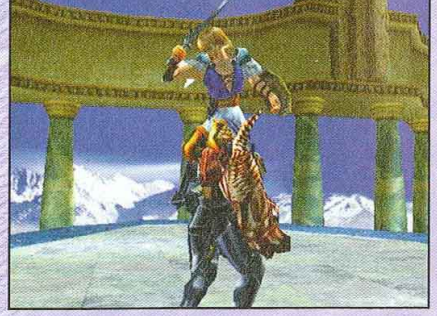
L'arme pénètre dans le sol pour transpercer l'ennemi.



Ivy possède une arme polymorphe, très pratique.

Namco frappe très fort ! Soulcalibur est un nouveau jeu de baston qui fait suite au déjà célèbre Soul Edge. De nouveaux personnages, des coups spéciaux monstrueux, voilà qui va calmer bon nombre de ses concurrents. Dernier jeu de combat 3D en date chez Namco, Soulcalibur est chargé de relancer la marque sur le marché de l'arcade. Au premier abord, le jeu semble plus fin graphiquement que son grand frère et un peu plus abouti que Tekken 3. Certes, les mouvements et les Combos sont très rapides et bien animés, mais les décors ne sont cependant pas très complexes. En effet, le fond de l'écran est constitué de plusieurs plans 2D simulant un effet 3D, et l'aire de combat est quasiment tout le temps la même : une surface plane. A ce sujet, on peut regretter la disparition du décor avec les herbes hautes du premier volet, si original. On remarquera un nombre assez important de niveaux sur des plans d'eau. Hélas, la surface reste tristement plane, sans vague ni remous. Dommage. En fait, l'attention a été portée sur les personnages et les effets spéciaux, ne laissant pas trop de ressources pour les décors. Attention tout de même, n'allez pas croire que le jeu soit "moche", bien au contraire.

En ce qui concerne le jeu, les commandes sont assez simples et on peut réaliser des Combos



Une vue imprenable !

Du haut de ses 46 ans, Voldo consulte souvent le Dr Kilik pour une scéance de massages.

Et dire que Okinawa refusait l'usage des armes...

sans être
Voici un jo
monde : se
sont utilisés
et des com
boutons per
des prises d
répétés su
borne perm
son personn
huit directio
une attaque
caractère se
déplacement
dans un es
de Namco s
du Ehrgeiz
propose de
analogiques.
Autrement,
son lot de n
inédits, perso
tout frais...
versions du
Japon, USA
naise traduit
Corée (où le
remplacé par
Royaume-U
de nunchaku)
Namco mise
beaucoup
sur ce titre.
Il est vrai
que le premier
volet et son
évolution ,
la version
dite 2.0,
n'avaient pa
contré grand
en arcade. Ce
en profitan
popularité
Soul Edge su
l'éditeur espè
un raz de ma
celui que Tekk
les habitués d
s'en souvienne

t, si original.
remarquera
mbre assez
aux sur des
s, la surface
plane, sans
Dommage.
a été portée
s et les effets
ant pas trop
les décors.
même, n'allez
le jeu soit
ontraire.
e le jeu, les
ssez simples
des Combos

PLEIN LES YEUX !

Une chose est certaine : Namco aime le grand spectacle. Avec Soulcalibur, le joueur en prend plein les mirettes. Effets de transparence, lissage de textures magnifique, fluidité des mouvements... J'en passe et des meilleurs.

Taki transperce Astaroth à l'aide de ses deux katanas.

Une jambe de Taki, c'est aussi efficace qu'une arme blanche.

Disons que certains à Namco aiment bien Virtua Fighter...

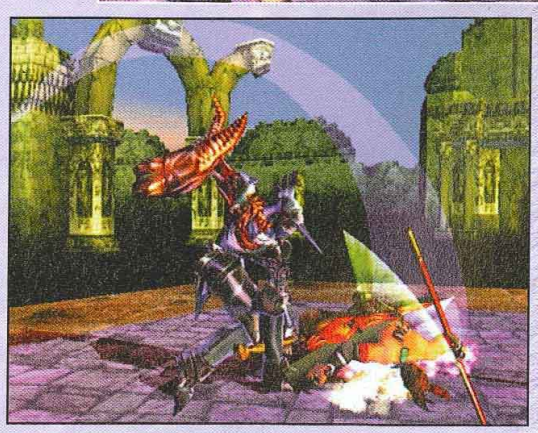
Astaroth est d'un style très bourrin, redoutable...

sans être un fondu du pad. Voici un jour ouvert à tout le monde : seuls quatre boutons sont utilisés, dont un de garde et des combinaisons de deux boutons permettent de réaliser des prises de corps. Des coups répétés sur le joystick de la borne permettent de déplacer son personnage dans une des huit directions afin d'ésquiver une attaque. Cela procure un caractère semi-analogique aux déplacements des combattants dans un espace 3D. Le jeu de Namco se distingue en cela du Ehrgeiz de Square qui, lui, propose de réelles commandes analogiques.

Autrement, Soulcalibur propose son lot de nouveautés : niveaux inédits, personnages tout beaux tout frais... A noter que quatre versions du jeu sont prévues : Japon, USA (version japonaise traduite en anglais), Corée (où le samouraï sera remplacé par un autre perso), Royaume-Uni (pas de nunchaku). Namco mise beaucoup sur ce titre. Il est vrai que le premier volet et son évolution , la version dite 2.0, n'avaient pas rencontré grand succès en arcade. Cette fois, en profitant de la popularité aquise par Soul Edge sur Playstation, l'éditeur espère bien réaliser un raz de marée comparable à celui que Tekken avait provoqué, les habitués des salles d'arcade s'en souviennent.

Kagotani San

Un bon jet de lance-flammes, c'est toujours marrant !



Nightmare a des arguments très tranchants...

EDITEUR : CAPCOM

JAPON : AOÛT

FRANCE : OCTOBRE

Rival Schools, U

Après avoir épuisé la série des Street Fighter, et bientôt celle des X-Men et super-héros de Marvel, Capcom, le roi de la baston, se décide à renouveler son fonds de commerce avec un nouveau titre tiré de l'arcade, Rival Schools.

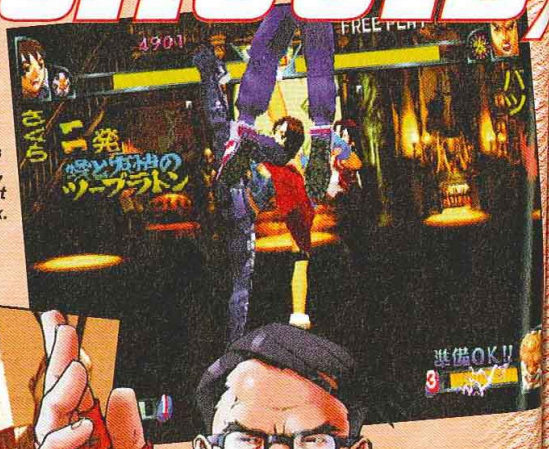
Comme son nom l'indique, ce jeu met en compétition différents lycées japonais. Parmi les combattants, on retrouve des joueurs de base-ball, des footballeurs, des petites sailors, des fulios, et des tas d'autres caricatures de la faune lycéenne nippone. On compte ainsi 14 persos de base, auxquels viendront s'ajouter quelques combattants cachés. En arcade, Rival Schools reprend le bon vieux principe de X-Men Vs Street Fighter, avec des équipes de deux complices qui peuvent s'entraider en exécutant, par exemple, des Furies en duo, ou en se redonnant de l'énergie en s'embrassant (seulement pour les filles). Pour gagner, il faut donc connaître les combinaisons entre les deux combattants, afin de profiter au maximum de leurs talents respectifs.

La borne Rival Schools brille par ses graphismes de folie, sa maniabilité exemplaire et ses enchaînements délirants. Sur Playstation, le jeu devrait faire des étincelles. Espérons que le principe des combats en équipe sera conservé à l'identique, et non pas comme dans X-Men Vs Street Fighter, où le coéquipier, un peu vache, n'intervenait que de façon ponctuelle au cours de l'affrontement. Enfin, il ne faudra pas s'étonner si on voit bientôt débarquer un Star Gladiator Vs Rival Schools. Capcom serait bien capable de nous pondre un titre dans le genre...

Gia

En bas de l'image, vous apercevez vos acolytes, qui se tiennent prêts à agir.

Lors des chopes, l'angle de vue est vertigineux.



Comme dans X-Men Vs Street Fighter, certaines Furies se font à deux.

Les jeunes demoiselles combattent dans des tenues très, très sport, dites donc...

Ce genre de co... de faire très, tr...

ls United by Fate

Et voilà le travail ! Ça se passe de commentaires.

En bas de l'image, vous apercevez vos acolytes qui se tiennent prêts à agir.

Les effets de lumière sont spectaculaires, surtout lors des Furies.

Ce genre de coup a pour coutume de faire très, très mal...

Les bisous : rien de tel pour récupérer de l'énergie !

EDITEUR : CAPCOM

JAPON : ÉTÉ

FRANCE : N. C.

Kikaio

Diana

Dixen

Palsion

Rafalger

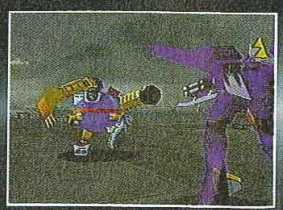
Après l'échec cuisant de sa série Cyberboots, Capcom sort Kikaio, un jeu de combat 3D (comme Cyberboots) qui met en scène des robots (comme Cyberboots) ! Dans la série "je recycle mes routines de programmation et mes méchas", ce nouveau titre de combat rappellera des souvenirs aux quelques joueurs qui ont acheté Cyberboots 3D. Heureusement, ils ne sont pas bien nombreux. En revanche, les amateurs d'animés nippons sont moins rares, et il reconnaîtront sans peine le design de célèbres robots des séries nippones. Capcom n'a pas lésiné sur le plagiat, et ses sources d'inspiration sont multiples : "Super Robots", "Evangelion"..., tout y passe. Capcom s'est arrangé pour que ses persos soient suffisamment ressemblants pour appâter le chaland.

Outre son air de déjà vu, le jeu n'innove pas vraiment. On note la présence d'un mode Duel, une épreuve de force entre deux combattants façon Samurai Spirits. Les robots se retrouvent au milieu d'une arène et mesurent leur puissance dans une sorte de bras de fer. Et on remarque au passage que les décors sont assez pauvres et les graphismes pixélisés. Bah, on peut toujours espérer une version finale un tantinet plus jolie... Les coups spéciaux sont de la veine de ce qui se fait de mieux dans le monde des robots de l'animation japonaise. C'est aussi l'occasion d'un assez chouette zoom sur l'action, à la manière de Tekken 2.

Pour assurer quelque succès à son titre, dont on peut d'ores et déjà prévoir l'adaptation prochaine sur console, Capcom s'apprête à produire un animé pour la télévision japonaise. Il faut dire que la séquence d'introduction du jeu ressemblait déjà à une bande-annonce... Mais cela est-il vraiment suffisant pour éveiller l'intérêt des joueurs ?

Kagotani San

Chacun de vos coups donne lieu à de superbes effets spéciaux.

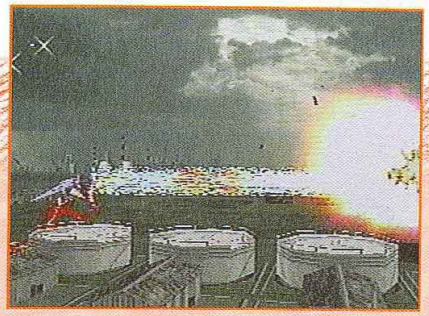


Ce gros robot tout droit sorti de Cyberboots attaque son ennemi à coups de vrille géante.

Un duel d'une viole

Ce laser géant e animés japonais.

La forte connotation japonaise du design réserve le titre pour le marché nippon.



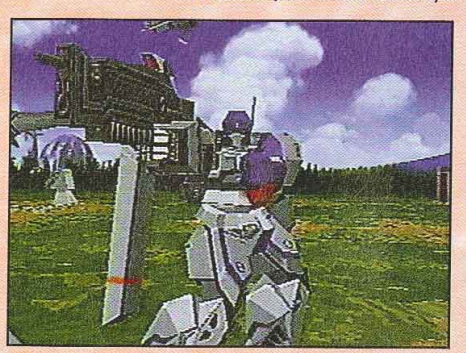
Les décors sont assez plats et monotones...

Pas de pitié contre bou-boule, une des progénitures de l'énorme pandouille... Mécanique et gras !

Kikaio

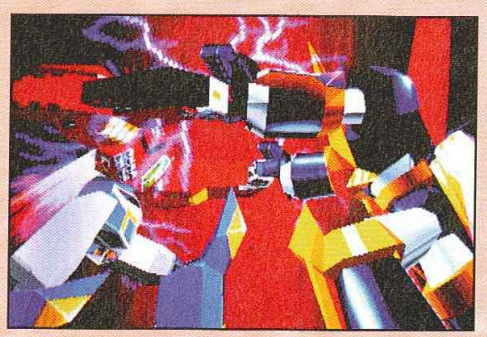
Polin-Chan

Un duel d'une violence paroxystique.



Un gros gun est toujours bien utile pour survivre.

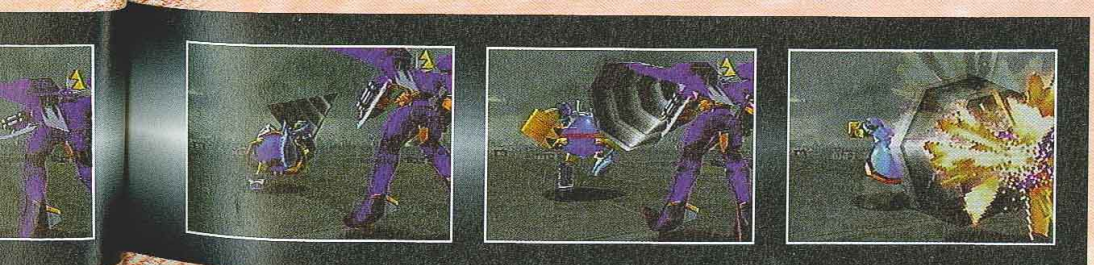
Ce laser géant est un classique des dessins animés japonais.

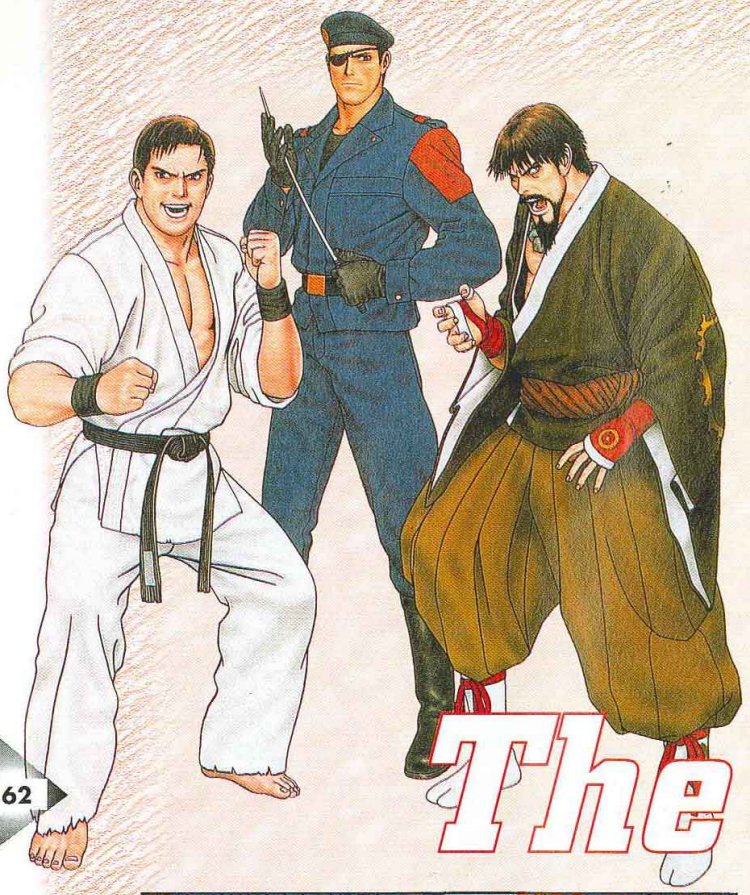


L'épreuve de force a commencé !

Twinzam

Wizdak

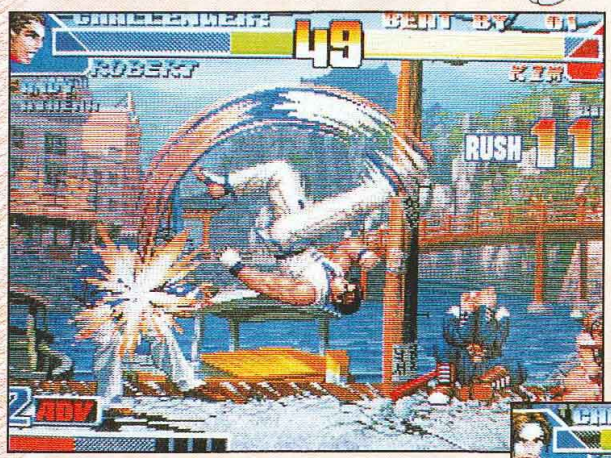




The King of Fi

A chaque année son King of Fighters. Cinquième volet de la série, cette mouture 98 est peut-être le dernier épisode d'une saga qui s'essouffle... Autant vous prévenir de suite, KoF'98 ne présente quasiment rien de nouveau. Il fait un peu office d'épilogue à un scénario débuté par l'édition 94. SNK présente son jeu comme une sorte de synthèse de la saga destinée à clore en beauté un glorieux chapitre de son histoire. Le jeu obéit aux mêmes règles que KoF'97. A noter deux innovations de jeu, cependant : en mode Advanced, on accède à un niveau d'énergie supplémentaire à chaque fois que l'on perd un personnage. Ainsi, des trois niveaux de base, on arrive à cinq quand il ne reste plus qu'un combattant dans son équipe. Dans le mode Extra, le temps de charge de sa concentration d'énergie (A + B + C) se raccourcit à chaque fois qu'on perd à nouveau un personnage. Cela donne un petit avantage au joueur en difficulté. Les renversements de situation de dernière minute ne sont ainsi pas rares. Ah, j'oubliais : il y a bien sûr de nouveaux pouvoirs... Quant aux personnages, on ne peut pas dire que le cheptel se renouvelle, mais au moins, il est au grand complet. Tous les combattants de la série sont présents : 38 personnages ! Ça en fait du monde ! Et la fête promet d'être somptueuse, graphismes et animations ayant été particulièrement peaufinés, de même que l'ambiance sonore. Bref, ce volet 98, probable conclusion de la série, pourrait bien être une véritable apothéose. On devrait encore battre des records en matière de stockage sur cartouche.
Fin de la série, vraiment, disparus pour toujours, Chris et Billy? Peut-être pas. Sous la forme que nous connaissons, c'est la fin (snif !) mais SNK se préparerait à attaquer une nouvelle génération de King of Fighters. 3D ou 2D ? Neo Geo MVS, Hyper Neo Geo ou SK-V Naomi ? La rumeur prétend que le jeu restera en 2D. Il est vrai que les jeux en deux dimensions ont encore de beaux jours devant eux... et se révèlent beaucoup moins onéreux au développement.

Kagotani San



Bizzare... Kim vient de réaliser un Combo démoniaque et Mai et Billy, au second plan, se cachent les yeux comme si c'était leur compagnon qui se prenait tout dans la figure. Drôle de réaction...

Les vétérans n'ont pas pris une ride et ont de nouveaux coups spéciaux, comme cette photo ne le montre pas...

EDITEUR : SNK

JAPON : ÉTÉ 98

FRANCE : N. C.

Saisyu a des tech de celle de Kyo.

L'équipe américaine, le complexe d'Œdipe

QUE DU BEAU MONDE

Si les nouveautés ne sont pas légion, les persos, eux, débarquent en masse. Jamais jeu de combat n'avait regroupé autant de personnages et de styles de combat différents. SNK finit sa série en beauté, c'est le moins que l'on puisse dire...

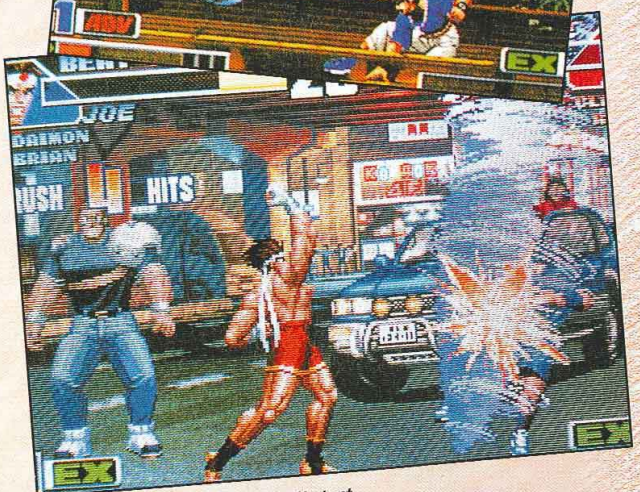
La charmante Chizuru contrée par l'infâme Heidern. Remarquez qu'elle se prend beaucoup de dégâts...

ot Fighters'98

Saisyu a des techniques de combat très proches de celle de Kyo.

Plus rapide que son ombre... Chris ne serait-il pas un descendant du célèbre Lucky (Luke) ?

L'équipe américaine, à droite, contre l'équipe des "pères" : le complexe d'Œdipe n'est pas toujours cultivé



Kensou se fait avoir comme un débutant. Voilà plus de cinq ans que Joe de Fatal Fury sort la même attaque...

EDITEUR : SNK

JAPON : FIN 98

FRANCE : N. C.

Beast Busters

Second Nightmare

La moto n'est pas là pour le plaisir des yeux. Détruisez-la au plus vite.

Ces tentacules ont une fâcheuse tendance à se déplacer rapidement.

Alors que le premier Beast Busters est passé totalement inaperçu au Japon, SNK nous annonce la suite. Cela a un air de The House of the Dead... Nous sommes en 2009, dans un Tokyo qui s'étend désormais sur le Pacifique. Dans la mégapole rebaptisée Neo Tokyo Port Town, une étrange maladie se répand rapidement : les habitants se transforment en monstres. La souche du virus aurait été diffusée à partir du ISPH (International Specialized Pathologies Hospital). Bien sûr, c'est là que votre boulot commence... Sur les brisées de l'AM1 (Sega), SNK nous a concocté un titre "surprise" aux airs de clone. La borne est très semblable à celle de Gun Blade N.Y. (AM3), même si l'arme est plus originale, puisqu'on la recharge en actionnant la pompe (comme un fusil à pompe normal). Un bouton permet aussi d'envoyer des grenades. Au fil des stages, on peut récupérer de nouvelles armes et des items (vies supplémentaires, etc.). Et ce n'est pas tout, on peut aussi augmenter la puissance de ses grenades (3 niveaux) : grenade, canon personnel, laser tiré d'un satellite. Le jeu est gore à souhait et les corps partent en lambeaux morceau par morceau comme dans le hit de Sega. Bref, le sang coule à flots ! Selon la manière dont vous détruisez les ennemis, vous engrangez des points de bonus, cela permet une certaine émulation dans les parties à deux.

Kagotani San

Comme dans House of the Dead sur Saturn, l'hémoglobine est verte. Les zombies ne sont plus ce qu'ils étaient...

Zombies, chauves-souris... Vous n'avez pas déjà vu ça quelque part ?

Il va falloir détruire chacune des parties du corps de ce monstre. Quelques bombes devraient faire l'affaire.

SNK
IN 98
N. C.

ves-souris...
pas déjà vu
elque part ?

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Découvrez en exclusivité
chez Micromania

les premières images du plus grand Salon International du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !

FUN Radio

LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR
DANS TOUS LES MICROMANIA

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98

PlayStation

MICROMANIA

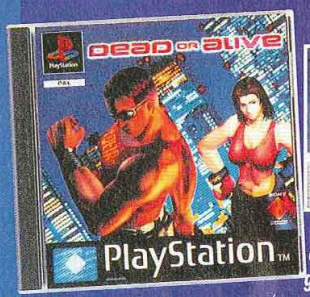
Les nouveautés d'abord !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

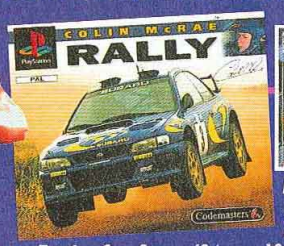
LA PLAYSTATION + LA DUAL SHOCK **990F***

Joypad analogique vibrant : les sensations que vous ressentirez vous transporteront dans une nouvelle nouvelle dimension !

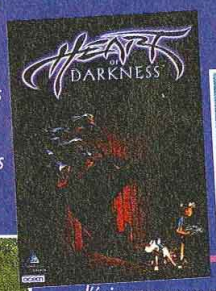
LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION



*Un nouveau jeu **de baston** aux enchainements rapides, aux **graphismes époustouflants** et aux personnages énormes ! **Un jeu innovant** : contre des attaques et aires de combats limités. **À ne pas manquer !***



*La nouvelle référence des simulations de rally par **les créateurs de Toka** **Touring Car** : 8 pays, 48 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques et réparartions, étapes nocturnes, surfaces multiples, 5 vues différentes, ralentis des course... **L'intégrale de la simulation !!***



*Un exploit technique pour un jeu de rêve : graphismes étonnants et réalisation parfaite alliés à un savant mélange d'énigmes pour un pur jeu de plateformes. **Des dizaines d'heures de jeu en perspective.***

GRATUIT

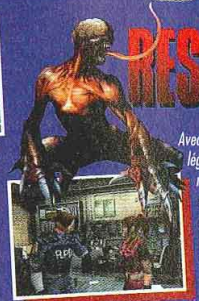
Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!

COUPE DU MONDE 98

*Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 mn : la finale de la Coupe du Monde. **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...*

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

RESIDENT EVIL 2



*Avec des zombies par légion, des ruisseaux de sang et de sacrés boss, ce nouvel épisode va encore **plus loin dans le gore**. Plus loin dans le mystère aussi, avec des **énigmes bien pensées et une aventure complexe**. Plus loin aussi dans le game-play et la durée de vie. Retrouver les survivants d'une ville zombifiée par un virus dévastateur. Les décors et le bestiaire sont **de toute beauté**, et les nombreuses séquences cinématiques en font un **véritable film à suspense**. À déconseiller aux âmes sensibles...*

Voyage au cœur de l'horreur

GRAN TURISMO

La simulation de course du siècle

THE REAL DRIVING SIMULATOR

*Grâce au nouveau kit de développement, l'incroyable se réalise : en exclusivité sur PlayStation, **un jeu à couper le souffle** ! Possédant une **durée de vie fabuleuse**, **Gran Turismo** est sans contexte un **Mégahit** ! Réalisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffourés avec la console ou un second joueur, fluidité et, bien sûr, une **gifle esthétique.***

FUN Radio

Découvrez en exclusivité chez Micromania

les premières images du plus grand Salon International du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 août 98

* Sauf sur les Consoles - Remis

LA NINTENDO 64 + 1 manette

Les nouveautés NINTENDO 64

F-1 WORLD GRAND PRIX™

La simulation de course que nous attendions ! *Un graphisme et une animation dignes de la Nintendo 64 : courez sur les* ***17 circuits des «Grands Prix» officiels !*** *Vous aurez également le choix entre les* ***27 pilotes*** *et les* ***27 voitures du championnat.*** *Ne manquez pas ce jeu incontournable sur Nintendo 64.*

Plus fort que Mario 64, ***Banjo et Kazooie****, le nouveau jeu de plateforme action arrive enfin sur votre console. En incarnant Banjo l'ours et Kazzoie l'oiseau, découvrez un* ***environnement 3D temps réel de toute beauté*** *avec des effets de lumière, une texture et une maniabilité hors du commun.*

EA SPORTS *est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel :* ***Coupe du Monde 98.*** *Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de* ***l'événement sportif le plus prestigieux*** *: modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes...*

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES D'ÉTÉ AU FORUM DES HALLES

Vente de jeux recyclés repris dans les Micromania

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 45 08 15 78

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 août 98

8 NOUVEAUX MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 NEW

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04 NEW

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50 NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Épagny - 74330 Épagny
Tél. 04 50 24 09 09 NEW

MICROMANIA VITROLLE
Centre Ccial Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolle NEW

MICROMANIA NANTES
C.C. Beaulieu - 45000 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96 NEW

MICROMANIA ECULLY NEW
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Écully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35 NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - Mo & RER Les Halles Entrée Porte Lescaut - 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

GARANTIE MICROMANIA
1 AN
SUR TOUS LES JEUX

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

LE
EN

Depuis quelques années, le phénomène du piratage s'est amplifié sur les consoles de jeu. Playstation, Saturn, Nintendo 64, aucune des nouvelles machines n'y échappe. Où commence le piratage ? En quoi copier constitue un délit, et quels sont les risques ? Comment les éditeurs se protègent du piratage ? Les mots suivis d'un astérisque (*) sont définis dans le petit lexique glissé à la fin de ce dossier. A l'abordage !

• Le pira
Dans un s
consoles e
copie de je
de revendr
encore de t
l'original s
actes de pir
tionnés par

• Quels
caracter
Quelle que
caractérise
console ou s
collectionne
tous les pro
de sortir) su
gramme n'es
trophée. Ens
d'entraide a
de la confré
ger, recevoi
tions dans
Ceux qui ne
sont vite éc
de plusieurs
pirate recher
mée auprès d
être le premi
coder une d
vue, voilà qui
Ça c'est po
pirates ne s
pognon ! Bie
de véritables
seule motivat
fices bien jute

• Qu'est-
aux yeux
Selon l'article
priété intel
concerne "to
non expressé
ses ayants dr

LE PIRATAGE EN QUESTION

• Le piratage, c'est quoi ?

Dans un sens général, le piratage sur consoles englobe tout ce qui touche à la copie de jeux. Donc, les actions de copier, de revendre, d'acheter, d'échanger ou encore de télécharger un jeu sans posséder l'original sont considérées comme des actes de piratage. Actes évidemment sanctionnés par la loi.

• Quels sont les traits caractéristiques d'un pirate ?

Quelle que soit la période, trois traits caractérisent un pirate, que ce soit sur console ou sur PC. D'abord, le pirate est un collectionneur. Sa passion est de récupérer tous les programmes sortis (ou en passe de sortir) sur le marché. Même si ledit programme n'est jamais utilisé, il fait figure de trophée. Ensuite, un esprit de confrérie et d'entraide anime la majorité des membres de la confrérie. Aider et coopérer, échanger, recevoir et donner : en fait, les relations dans ce milieu sont plutôt saines. Ceux qui ne respectent pas le protocole sont vite écartés. Le réseau est composé de plusieurs groupes influents. Enfin, un pirate recherche aussi la gloire et la renommée auprès de ses pairs. Déplomber un jeu, être le premier à uploader* un programme, coder une démo pour en mettre plein la vue, voilà qui en impose.

Ça c'est pour le côté noble. D'autres pirates ne sont intéressés que par le pognon ! Bien des éditeurs ont découvert de véritables trafics organisés, dont la seule motivation est la recherche de bénéfices bien juteux, sur le dos des joueurs.

• Qu'est-ce que la contrefaçon aux yeux de la loi ?

Selon l'article L.122-6 du code de la propriété intellectuelle, la contrefaçon concerne "toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur et ses ayants droit ou ayants cause".

L'article L.335-3 du même code ajoute : "Est également un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi".

Aux yeux de la loi, copier n'est pas jouer...

Aux termes de la directive du 10 mai 1994 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur, la modification des codes-source d'un programme n'est autorisée que si l'opération est effectuée par une personne ayant le droit d'utiliser le programme. Cette dernière caractéristique s'adresse plus particulièrement aux déplombeurs de jeux, qui, en général, n'achètent pas les jeux qu'ils déplombent.

• Quelles sont les sanctions encourues ?

Pour une personne physique, les sanctions pénales vont de 3 mois à 2 ans d'emprisonnement, avec une amende maximale de 1 000 000 de francs, selon l'article L.335-2 du code de la propriété intellectuelle. Depuis le 1er mars 1994, les personnes morales (c'est-à-dire les entreprises en général) sont également responsables des actions de ses représentants. Les peines sont plus lourdes, et peuvent aller jusqu'à l'interdiction d'exercer ses activités.

• Qu'est-ce qui est finalement toléré ?

Aux termes de la loi, "toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde", ainsi que "toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants droit" sont interdites. Autrement dit, vous n'avez le droit de faire qu'une copie de sécurité destinée à n'être utilisée qu'en cas de destruction, d'altération ou de perte du support d'origine. En fait, on ne peut sanctionner que les contrefacteurs pris en flagrant délit de vente ou qui recèleraient des stocks compromettants.

• Quelles sont les causes du piratage ?

Une des premières raisons de l'ampleur du phénomène tient à la différence de prix entre un jeu copié et un original. Un jeu Playstation coûte environ 350 francs. Pour le copier, il suffit de posséder un PC, un graveur, un programme de copie adéquat et un CD vierge qui ne coûte que 10 francs. Même en quintuplant le prix du CD, le jeu copié ne sera vendu que 50 francs. Ensuite, l'apparente absence de risque laisse penser qu'il ne peut rien arriver. Les copieurs et les acheteurs s'en donnent à cœur joie, puisqu'ils pensent ne prendre aucun risque (jusqu'au jour où ils se font choper...). Enfin, l'emballage des jeux originaux n'est, en général, pas très soigné. Notices en noir et blanc, bonus absents par rapport aux versions japonaises, boîtes hideuses, rien n'encourage à mettre 300 francs de plus dans un jeu original. A Hongkong, les maisons de disque ont tout compris : les CD audio sont très peu piratés, car les originaux valent vraiment le coup. Album photo de l'artiste, jaquette luxueuse, vidéo CD en bonus, parfois même calendrier et autocollants, le tout pour un prix très raisonnable. C'est ce qui fait le charme des originaux. Tout le monde conviendra que l'argent est une des causes principales du piratage. Certains flibustiers arrivant à faire des bénéfices records avec des investissements ridicules...

• Qui sont les victimes du commerce parallèle ?

Les premières victimes de ce phénomène sont bien sûr les éditeurs. L'IDSA (Interactive Digital Sofware Association) considère que le piratage mondial implique un manque à gagner de plus de 20 milliards de francs par an pour l'industrie vidéoludique.

Nintendo annonce pour sa part que, pour l'année 97, le manque à gagner s'élève, pour son entreprise et les éditeurs tiers, à environ cinq milliards de francs. Les éditeurs sont donc obligés de prendre en compte les pertes dues au piratage et de l'inclure dans le prix de leur jeu. Au final, c'est le consommateur qui paie les frais. De plus, les petites boutiques de jeux vidéo spécialisées dans l'import sont elles aussi gravement touchées. Leurs clients, très informés et très friands de nouveautés, sont facilement abordés par les pirates. Par exemple, Tekken 3, qui aurait dû se vendre comme des petits pains, n'a fait qu'un score moyen, très certainement du fait du piratage. A terme, ces boutiques pourraient être amenées à fermer. Une nouvelle fois, ce seront les joueurs qui seront lésés, puisque les boutiques importeront moins de nouveautés et prendront moins de risques, pour limiter les dégâts, alors que les éditeurs continueront d'augmenter leur prix.

Les copieurs Snes étaient munis d'un lecteur de disquette. Aujourd'hui, c'est le CD qui est le support privilégié.

• Y a-t-il des politiques prévues contre le piratage ?

Plusieurs campagnes de communication sont prévues pour informer les joueurs de ce phénomène grave et nuisible. Le Sell (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs) fera une campagne de publicité généraliste à Noël. Sony fera de même, mais, bien entendu, de façon plus ciblée sur la Playstation.

Sony songerait même à poursuivre en justice quelques pirates, histoire de faire des "exemples" dissuasifs. Reste que, dans les faits, les pirates sur Playstation sont difficiles à repérer. A l'heure actuelle, on ne sait même pas si le marché est détenu par quelques caïds, ou par de multiples petits contrefacteurs. Toujours sur le front de la Playstation, la nouvelle série de Playstation (la série 7000) est soi-disant "intraficable". De plus, selon des rumeurs persistantes, Sony aurait mis au point une nouvelle barrière contre la duplication de ses CD. Nintendo, quant à lui, continuera ses raids sur tous les points chauds du globe. A ce jour, en France, aucune saisie n'a été effectuée sur du matériel N64 (copieurs, jeux piratés...). Les actions menées du temps de la Super Nintendo auraient-elles été payantes ? En France, les efforts de la firme japonaise portent surtout contre l'importation de jeux non officiellement sortis dans l'Hexagone. Nintendo considère ces pièces "originales" comme de la contrefaçon, avec l'appui des textes de loi concernant la propriété de la marque.

• Est-ce pire qu'avant ?

Pour des raisons évidentes, il est difficile de chiffrer le phénomène du piratage. Ce qui est sûr, c'est que les moyens de communication ont changé. Auparavant, les jeux Snes et Amiga s'échangeaient sur des BBS. Les copieurs Snes et Megadrive se vendaient comme des petits pains, et ont fait la fortune de certains (n'espérez pas que nous allons vous livrer des noms !). Aujourd'hui, Internet a supplanté ce moyen d'échange grâce à une interface beaucoup plus conviviale. Ce qui permet à un plus grand nombre de s'y intéresser. Ensuite, la taille des jeux et des programmes a complètement explosé. Des petites disquettes de 1,44 Mo pour copieur Megadrive, on est passé aux 600 Mo d'un CD Playstation. Donc, seuls les internautes équipés d'une connexion haut-débit peuvent s'offrir le luxe de les télécharger. Pour les autres, le bon vieux système d'échange de la main à la main demeure de mise.

On trouve des jaquettes partout...

... mais les versos sont une denrée rare.

FAIRE AUSSI BIEN QUE L'ORIGINAL, VOIRE MIEUX !

Un des soucis des copieurs est de faire une copie au moins aussi soignée que l'original. Depuis quelque temps, on peut trouver sur Internet des jaquettes de CD Playstation, PC et même audio. Certains ont poussé le vice jusqu'à décorer le CD lui-même !

Cette décoration se colle sur le CD, avec les nouveaux kits et autocollants adaptés.

Voici l'original du CD de Spawn. Avouez que la pirate est bien plus belle...

Le célèbre complexe des Golden Computer Arcade.

HONGKONG, TERRE DE PIRATES

Hongkong est un peu l'Eldorado des pirates et des copieurs. PC, Video-CD, Playstation, Saturn, Nintendo 64, copieurs SFC et même logiciels Macintosh, on trouve de tout. Les CD pirates bénéficient désormais d'un emballage étonnant avec des jaquettes et des impressions sur le CD même. Ces produits se vendent dans des complexes entiers, remplis de petites boutiques étroites. Il y a deux ans, ces produits pirates se vendaient même sur le comptoir des Golden Computer Arcade, mais les autorités locales ont fait un peu de ménage. Entre les campagnes de publicité anticopie et les descentes fréquentes dans les endroits les plus chauds, le marché s'est calmé et il est devenu beaucoup plus discret. Désormais, dans le Golden Computer Arcade, on ne peut plus trouver ces CD pirates à foison. Discrétion et méfiance règnent dans ce piège à touristes. Les locaux vont s'approvisionner dans d'autres lieux qui ont garde leur "dynamisme".

L'emballage des jeux pirates est très soigné.

Les raretés sur Saturn ne sont pas toujours épargnées.

• Pourquoi la Saturn est-elle si peu touchée ?

Si Sega n'a pas réussi à imposer sa Saturn, il a quand même été le seul constructeur à plus ou moins éviter l'écueil du piratage. D'abord, il existe de nombreux modèles différents de Saturn (l'architecture intérieure change très souvent, ce qui empêche de placer une puce extérieure à chaque fois). Ensuite, pour empêcher la copie des bêta-versions, Sega a créé des disques de démarrage pour les CD-R*. Une petit programme de boot* est gravé sur ce disque de démarrage. Après l'avoir lancé sur la machine, il suffit d'y insérer le jeu en bêta-version pour y jouer. Astucieux et efficace pour ne pas retrouver ses jeux piratés avant même leur sortie. Enfin, il semble que les possesseurs de la Saturn soient moins volatils, plus "fétichistes". Souvent fans de mangas, ils préfèrent acheter et collectionner les jeux plutôt que les copier.

• Pourquoi les jeux Playstation sont-ils si souvent copiés ?

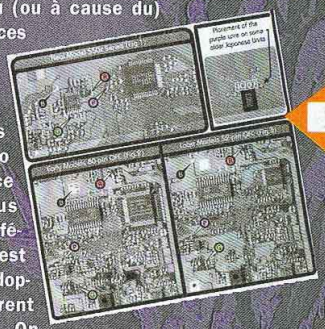
La Playstation est actuellement la console la plus touchée par le phénomène de la contrefaçon. En effet, avec la baisse considérable du prix des PC, des CD vierges et des graveurs de CD, le coût de revient de la copie est devenue dérisoire. Au départ, les logiciels complexes de gravage à même de reproduire les jeux Playstation ne fonctionnaient que sous Dos. Aujourd'hui, il y a au moins quatre logiciels sur le marché qui sont capables d'une telle prouesse et qui bénéficient de la convivialité de Windows. De plus, les mesures de Sony contre le piratage (lentilles réglées pour la face noire des CD originaux et mauvais blocks de données) ont toutes échoué. Et depuis l'invention des puces qui passent tous les CD, le lancement d'une copie est devenue aussi simple que le lancement d'un original. Plus besoin de swaper*. Heureusement, depuis quelques mois, de nouvelles puces sont sorties qui n'acceptent plus que les jeux en import.

• La scène Nintendo 64, la plus "créative" de toutes ?

Si le piratage sur N64 est très peu répandu en France, il n'en va pas de même à l'échelle du globe... A la différence de la Playstation où un PC, un graveur et un logiciel sont nécessaires pour copier un jeu,

Sega encore plus fort que le piratage !

pirater la Nintendo 64 induit l'emploi de copieurs. Les jeux N64 sont beaucoup moins lourds que ceux de la Playstation (donc plus facilement téléchargeables via le Net), et certains "bénéficient" d'un plombage. Mais ce n'est pas ça qui arrête les pirates, pour qui la difficulté est une motivation supplémentaire ! Avec des outils comme le Doctor 64 et tous les logiciels disponibles (en provenance d'ailleurs du kit de développement de la N64), les codeurs peuvent faire des merveilles : des trainers*, des sauvegardes, des extracteurs de son, des émulateurs et, bien sûr, des patchs* pour déplomber un jeu. A chaque sortie d'un jeu signé Nintendo, c'est toute la scène qui s'active. Les codeurs se concertent et rivalisent de talent pour "craquer" le nouveau titre. La sortie de Lylat Wars et Diddy Kong Racing a constitué une initiation pour les faussaires. Yoshi's Story et 1080° Snowboarding ont nécessité bien plus d'effort, et grâce au (ou à cause du) groupe Crazy Nation, ces deux titres sont désormais disponibles sur V64 et Z64. Pour contrer ces pratiques, Nintendo avait placé un espace de sauvegarde plus grand et un boot différent. Pour 1080°, il est même allé jusqu'à adopter un langage différent pour la sauvegarde. On remarquera qu'à l'instar des jeux Snes ou Megadrive, les cartouches pirates sont en train d'apparaître pour la Nintendo 64. Pour les reconnaître, quelques points sont à vérifier, comme la présence de l'étiquette d'information au dos de la cartouche.



On trouve même des plans sur le Net pour poser soi-même sa puce !

• Et le piratage du futur ?

Nous sommes en pleine révolution technologique. Entre le boom des téléphones mobiles, l'explosion d'Internet et le décollage du DVD (*Digital Versatile Disc*), le futur paraît plutôt rose pour les pirates. On pense que, dans le futur, les connexions haut-débit par le câble ou le satellite seront courantes. Les copies de DVD* se feront aussi facilement que celles d'un CD aujourd'hui. Les PC auront atteint une puissance suffisante pour émuler des jeux N64 et Playstation. La copie des jeux Dreamcast est d'ores et déjà au programme des plus grands groupes de pirates, même si Sega semble résolu demeurer "plus fort qu'eux..." en proposant un format de CD particulier d'une capacité de stockage d'un gigaoctet (contre 650 Mo pour un CD normal). Les éditeurs vont donc être obligés de renouveler inlassablement leurs systèmes de protection. Car une chose est sûre, les pirates seront toujours là... enfin, tant qu'il trouveront des choses intéressantes à copier.

Gia

La Dreamcast sera la nouvelle proie des pirates de tous bords.

LES OUTILS DE LA FLIBUSTE SUR 64

Comme la Nes, la Snes, la Gameboy, la Megadrive, la NEC et la Neo Geo et d'autres consoles moins connues, la Nintendo 64 a son copieur, ou plutôt ses copieurs. D'autres "Backup Device" sont déjà prévus, comme le Nemesis 64. Depuis la sortie de la machine, des sociétés comme Bung, UFO et Chameleon suivent la N64 de très près. N'oubliez pas que l'usage d'un tel matériel est puni par la loi. Nous vous présentons ce matériel uniquement à titre informatif de manière à vous faire prendre conscience de l'ampleur du phénomène. En aucun cas nous ne vous conseillons son achat.

WILD CARD 64 (CHAMELEON)

La Wild Card 64 est équipée d'un lecteur CD-Rom pour loader* les jeux. Le CD-Rom est séparé du copieur qui se place au-dessus de la N64. Le format des jeux utilisé par la Wild Card 64 est le même que celui du Z64. Pour sauvegarder une cartouche, il faut installer une carte dans un PC.

LE Z64 (BACKUP ENTERPRISES LTD)

Mister Backup (c'est son deuxième nom) est équipé d'un lecteur Zip* qui lui permet de sauvegarder une cartouche sans passer par le PC. Mais deux lacunes l'empêchent de vraiment s'imposer : il ne se connecte pas à un PC et le format de ses jeux n'est pas totalement compatible avec le Doctor 64. Il faut d'abord passer par une opération de byte-flip*.

LE DOCTOR 64 (BUNG)

C'est actuellement le standard. Equipé d'un lecteur de CD-Rom, il lit aussi les vidéos en Mpeg*. On le connecte à un PC grâce à son port parallèle pour faire des manipulations de Rom*, ou pour sauvegarder une cartouche de jeu. Le Doctor 64 lance les jeux soit à partir d'un PC, soit à partir d'un CD. Il se pose sous la N64 et utilise la barrette en dessous de celle-ci. Le Doctor sera donc difficilement compatible avec le DD64. Equipé d'un bios flashable*, il fait l'objet de mises à jour régulières qui le perfectionnent à chaque fois.

LE CD64 (UFO COMPANY)

Le CD64 est le dernier-né des copieurs N64. Ses formes ressemblent un peu au Doctor 64, mais les différences sont nombreuses avec son prédécesseur. Le format utilisé est le CD. Il se place sous la N64 et est équipé d'un port parallèle (inusité pour l'instant). Le CD64 intègre de base un système Goldfinger (comme les vieux copieurs Profighter pour Snes), c'est-à-dire une Action Replay.

Sur Saturn ou sur Playstation, l'Action Replay est devenu un accessoire indispensable pour les bidouilleurs.

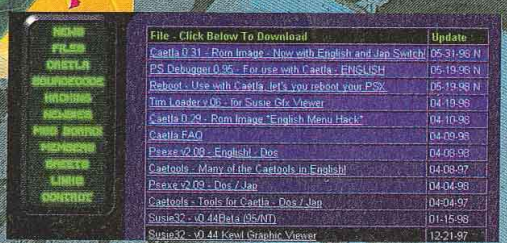
On peut connecter l'Action Replay à une carte installée dans un PC, afin de chercher des codes.

ACTION REPLAY, UNE YAROZE DÉGUISÉE

L'Action Replay est un accessoire qui permet de trafiquer le programme du jeu et donc de tricher comme un malade. Sur Saturn, il se branche sur le port cartouche, et sur Playstation, il se branche sur le port parallèle au dos de la machine. En envoyant des codes qui modifient les paramètres des jeux, il est possible de devenir invincible, d'avoir des vies infinies, d'obtenir tous les secrets du jeu sans effort particulier. L'accessoire complétant l'Action Replay, indispensable pour tout bidouilleur, est le PC Comm Link. Grâce à lui, vous pourrez connecter l'Action Replay (donc la console) au PC, pour chercher vous-même vos codes.

Sur Playstation, ce couple a fini par remplir à peu près les mêmes fonctions que la Yaroze, pour beaucoup moins cher. En effet, on peut désormais programmer ses démos avec les logiciels de la Yaroze (disponibles sur le net), et les envoyer dans la Playstation, via l'Action Replay. On peut trouver tous les logiciels fournis avec la Yaroze d'origine, ainsi que le vrai kit de développement (sans la license d'utilisation, bien sûr). Plusieurs bios* de rechange sont disponibles sur le net, comme Ez-o-Ray. Que les choses soient claires : contrairement aux rumeurs, ce n'est qu'un simple bios*, plus pratique pour ces échanges, il ne sert en aucun cas à booter un CD pirate. Ce kit de développement improvisé a permis à plein d'amateurs de faire des merveilles, notamment au niveau des émulateurs. On peut aujourd'hui jouer à des jeux Gameboy, Master System et MSX avec ce moyen. Nintendo et Sega ont de quoi s'arracher les cheveux. La scène Playstation est beaucoup moins organisée et nombreuse que celle de la N64, puisqu'il n'y a pas de jeux à déplomber. Les prouesses se font surtout au niveau des démos. Avec les prochaines protections, elle pourrait s'animer vivement !

Cette carte n'est vendue que par l'intermédiaire de Datel. Toutefois, on peut trouver des copies à Hongkong ou au Japon.



Sur Internet, on peut trouver des bios de rechange pour l'Action Replay, qui offrent plus de fonctions que l'original.*

PARLEZ-VOUS LE CYBER ?

• Bêta
Quand un logiciel de jeu est en cours de développement, il passe par diverses phases : alpha, bêta... En phase bêta, le programme est assez avancé mais des modifications peuvent encore être apportées.

• Bios
Mémoire morte qui gère une machine. Elle stocke les informations indispensables pour le fonctionnement, par exemple, d'un Doctor 64, d'une Action Replay ou d'un PC.
Le bios flashable est un bios réinscriptible. Les mises à jour sont donc possibles.

• Boot
Il s'agit du démarrage d'une machine, d'une cartouche ou d'un jeu. Des informations peuvent être insérées dans ce secteur, notamment pour contrer les copies.

• Byte-flip
Les jeux N64 ont deux formats différents : le Little-Endian (format du Doctor 64) et le Big-Endian (format du Z64). Pour passer d'un format à l'autre, on passe par une opération qui s'appelle le byte-flip, qui change l'ordre des données.

• CD-R
C'est un CD-Rom vierge sur lequel il est possible d'inscrire des données, grâce à un graveur.

• Dongle
Cet accessoire est indispensable pour faire fonctionner un programme en version bêta, ce qui permet de limiter le piratage des préversions.

• Downloader
Télécharger des données d'un site internet.

• Mpeg/Video CD
Format numérique utilisé pour la compression vidéo. Sa qualité est médiocre, mais son succès foudroyant en Asie, grâce à son prix réduit. Le CD qui accueille des vidéos en format Mpeg s'appelle Vidéo-CD.

• Patch
Le patch s'applique à un programme existant pour le modifier. Il peut servir à insérer des nouveautés ou à déplomber un jeu.

• Rom (Read Only Memory)
Dans le jargon de la scène N64 et des émulateurs, une Rom est en fait le jeu à télécharger.

• S-Ram
Il s'agit de la petite place de mémoire réinscriptible destinée aux sauvegardes dans les jeux : le nombre d'étoiles gagnées dans Mario 64 ou les médailles obtenues dans Lylat Wars sont placés dans la S-Ram.

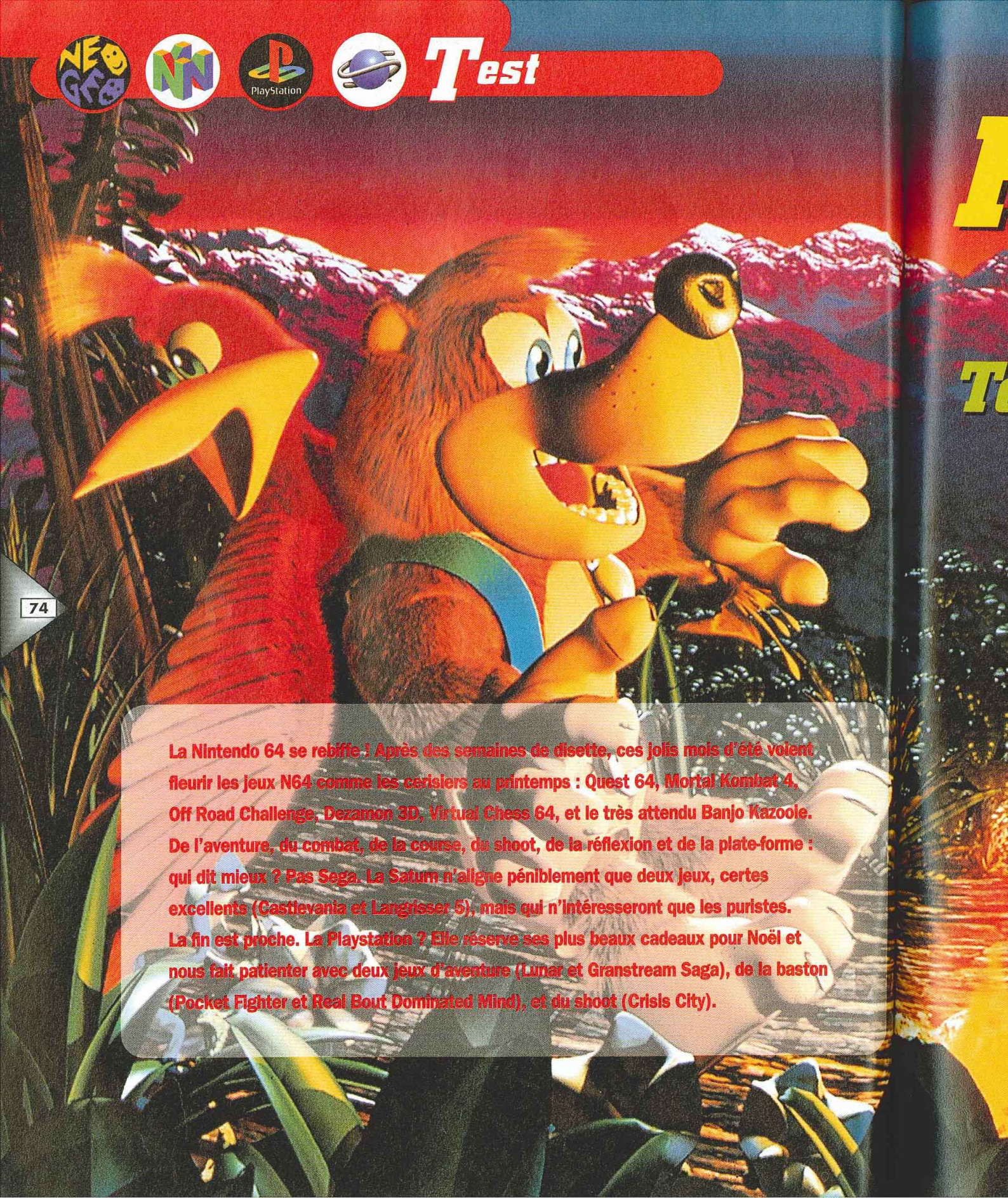
• Swaper
Sur Playstation ou Saturn, c'est une opération qui consiste à faire passer un jeu import ou pirate à l'aide du boot d'un jeu original.

• Track
Sur un CD, plusieurs tracks (pistes) peuvent être insérés. Dans un CD audio, en général, une musique équivaut à un track.

• Trainer
Petit programme qui modifie les paramètres d'un jeu, afin de bénéficier, par exemple, de l'invincibilité ou de vies infinies. Les trainers n'existent que sur N64 et sur PC. Sur Playstation ou Saturn, on passe par des codes Action Replay.

• Uploader
Envoyer ou charger des fichiers sur un site internet.

• Zip
Format de cartouche créé par Iomega, d'une capacité de 100 Mo.



La Nintendo 64 se rebiffe ! Après des semaines de disette, ces jolis mois d'été voient fleurir les jeux N64 comme les cerisiers au printemps : Quest 64, Mortal Kombat 4, Off Road Challenge, Dezamon 3D, Virtual Chess 64, et le très attendu Banjo Kazooie. De l'aventure, du combat, de la course, du shoot, de la réflexion et de la plate-forme : qui dit mieux ? Pas Sega. La Saturn n'aligne péniblement que deux jeux, certes excellents (Castlevania et Langrisser 5), mais qui n'intéresseront que les puristes. La fin est proche. La Playstation ? Elle réserve ses plus beaux cadeaux pour Noël et nous fait patienter avec deux jeux d'aventure (Lunar et Granstream Saga), de la baston (Pocket Fighter et Real Bout Dominated Mind), et du shoot (Crisis City).

FESTIVAL ESTIVAL

Tous les jeux de l'été

BANJO-KAZOOIE

On pouvait croire que le règne sans partage de Mario 64 sur le monde des jeux de plates-formes allait durer toujours... Erreur ! Banjo-Kazooie arrive. Gestion impeccable de la 3D , textures variées et colorées, niveaux immenses et foisonnant de détails font de ce jeu une nouvelle référence en la matière. L'"english touch" marque un point...

Passons sur le scénario du jeu, qui n'est pas passionnant (votre amie a été enlevée par une affreuse sorcière qui espère lui voler jeunesse et beauté). N'écoutant que votre courage, vous partez sur-le-champ à son secours. Le jeu débute par un niveau d'entraînement : impossible d'y échapper. Vous y apprenez les mouvements de base de Banjo, le personnage que vous dirigez, ainsi que de Kazooie, un oiseau que vous transportez dans votre sac à dos. Ainsi le saut périlleux arrière, l'attaque du bélier, le saut rodéo, le roulé-boulé... Par la suite, dans chacun des neuf mondes que comporte le jeu, une taupe, votre amie de toujours, vous enseignera de nouveaux mouvements (nager sous l'eau, voler, lancer des œufs, faire une attaque en piqué...). Au final, ce ne sont pas moins d'une dizaine de coups spéciaux que vous aurez à votre disposition.

De la 3D à rendre fou

Les neuf mondes de Banjo-Kazooie rappellent un tantinet ceux de Super Mario 64. Monde de l'eau, de glace, désert... on connaît. La grosse surprise vient de la qualité des graphismes. C'est sidérant. Jamais jeu de plates-formes 3D n'aura été aussi peaufiné. Le jeu comprend une collection de textures d'une rare finesse, étonnantes de variété, aux coloris très vifs. Quant à la richesse des détails, elle est plus importante encore que dans Super Mario 64, chaque monde fourmille de petites animations imaginatives qui font de Banjo-Kazooie un chef-d'œuvre en la matière (chute de feuilles, diffraction des rayons solaires ou encore éclaboussures à la surface de l'eau lorsque Banjo nage). Autre exploit, l'absence de clipping. Le moteur graphique a été conçu de manière que, quelle que soit la manière dont on déplace son personnage, les décors s'affichent instantanément à l'écran ! A l'inverse, les objets et bonus, pièces de puzzle, ennemis et autres notes de musique ne s'affichent que lorsque la distance qui vous en sépare est relativement courte. Ainsi, si l'on se place au plus haut point d'un niveau et que l'on regarde au loin, le monde alentour semble vide. Cette astuce de programmation peut paraître fâcheuse pour qui peine à mettre la main sur un objet précis... Mais qu'importe : Banjo-Kazooie est un jeu ou l'on passe un long moment à explorer les niveaux. Ainsi, heure après heure, partie après partie, les mondes n'auront plus de secret pour vous.

Placez-vous sur cette pièce de puzzle en or afin de faire apparaître l'image face à vous et ouvrir l'entrée du niveau suivant.

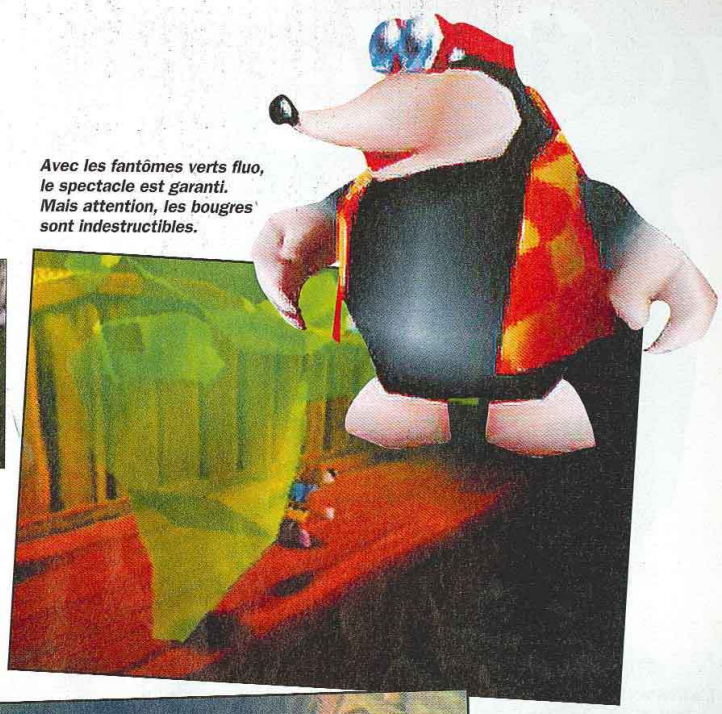
MUMBO'S MOUNTAIN

Le premier niveau du jeu est d'une grande simplicité. Les ennemis y sont peu nombreux, et les objets faciles à trouver. C'est un endroit idéal pour parfaire vos premiers mouvement, appris dans le niveau d'entraînement.

Au sommet de la montagne, vous trouverez des huttes de bois. Faites un saut-rodéo pour y découvrir des objets cachés.

Pensez à récupérer un maximum de notes de musique.

Inutile d'affronter ce taureau, il est inépuisable.



Avec les fantômes verts fluo, le spectacle est garanti. Mais attention, les bougres sont indestructibles.

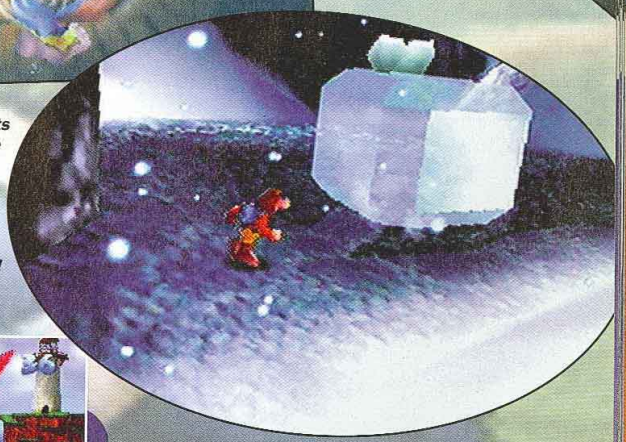
Pour contrer les plans de l'infâme sorcière, les deux compères, l'ours Banjo et l'oiseau Kazooie, devront voyager de monde en monde et récolter moult objets. A chaque niveau, il leur faudra accomplir plusieurs missions (récupérer cinq animaux de couleur, participer à un jeu-bonus, gagner une course...) ou encore affronter différents ennemis pour collecter les 10 pièces d'un puzzle.

Y a des trucs à ramasser partout !

Certaines de ces pièces se trouvent parfois tout simplement au point le plus élevé du niveau. Une fois assemblé, le puzzle forme une image qui est l'entrée du niveau suivant. Impossible donc de progresser sans l'avoir terminé.

Les notes de musique sont dix fois plus nombreuses, et servent, elles, à ouvrir les portes des couloirs d'accès aux niveaux. Plus on progresse dans les niveaux, plus il faut de pièces pour franchir les portes (l'une des dernières portes du jeu nécessite 765 notes). Vous trouverez également des crânes d'acier, en nombre variable, qui permettent de se transformer en un animal (morse, termite, bourdon, crocodile...) une fois parvenu dans la hutte du sorcier vaudou. Cette transformation est parfois nécessaire pour récolter certaines pièces du puzzle. Si vous n'avez pas assez de crânes, la transformation est impossible. Sachez

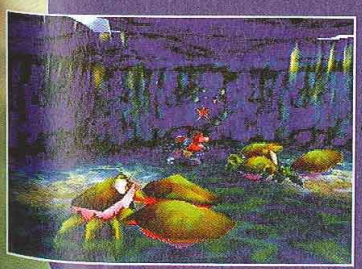
Chaque fois qu'une goutte d'eau heurte la surface de l'eau, des ronds apparaissent et déforme la surface. Le détail qui tue !



Les effets de transparence sont parfois éblouissants. Ce glaçon n'est pas un ami : un coup de bec et on en parle plus !

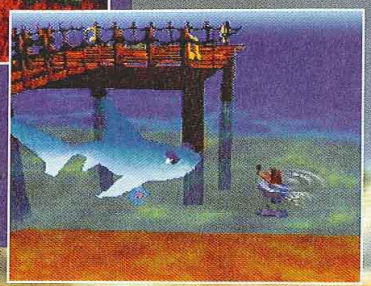
TREASURE TROVE COVE

Voici une île paradisiaque dans laquelle vous apprendrez à voler. Ne gaspillez pas vos plumes rouges, elles sont en nombre relativement limité.



Voici ce que l'on trouve à l'intérieur d'un coquillage. Notez la qualité des détails, l'éclat des couleurs...

L'île est dominée par un gigantesque phare au sommet duquel se trouve une pièce du puzzle.



Chaque fois que vous tombez dans l'océan, un terrible requin vient rôder pour vous croquer l'échine.

CLANKER'S CAVERN

Autre niveau, autre ambiance. La caverne de Clanker est un vaste dépotoir d'objets hétéroclites. Avant d'accéder au bassin principal, il va falloir faire preuve de talents d'acrobate et jouer les équilibristes sur des tuyaux rouillés.

Gare aux vilaines bestioles vertes ! Elles sont cachées dans chacun des trous qui bordent les tuyaux.

Visite guidée à l'intérieur de l'estomac d'un requin d'acier.

Un requin d'acier est retenu prisonnier des eaux du bassin. Aidez-le à retrouver l'air pur de la surface et ôtez-lui ses dents gâtées.

L'affrontement avec le boss final, la sale sorcière, est original. Avant de l'atteindre il faut répondre à un quizz ! Toutes les questions sont en rapport avec le jeu. Pas simple.

aussi que des salles secrètes, situées en dehors des niveaux, ne sont accessibles qu'une fois que vous serez changé en un animal particulier et comportent des livres de magie, qui permettent de disposer de petits plus – rab de plumes rouges (100 au lieu de 50, ce qui permet à Kazooie de voler plus longtemps) ou œufs supplémentaires (200 au lieu de 100)...

Un jeu interminable

Au final, ce Banjo-Kazooie s'impose comme le digne successeur de Super Mario 64. Les angles de vue sont modifiables à l'envi, trois vues arrière sont disponibles, et il est même possible de placer des caméras virtuelles tout autour du duo. Si le jeu ne compte "que" neuf niveaux (Mario 64 en proposait une quinzaine), le temps passé à rechercher toutes les pièces de puzzle, notes de musique et autres crânes d'acier est considérable. Graphiquement plus réussi, grâce à des textures plus colorées et plus réalistes et exempt de tout bug d'affichage, Banjo-Kazooie bénéficie d'animations souples et rapides, et des bruitages dignes d'un dessin animé de Tex Avery. Incontestablement l'un des jeux les plus réussis cette année. Il satisfera les plus jeunes comme les plus âgés. Comptez une trentaine d'heures pour le terminer à 100 %, pour les plus habiles d'entre vous, et beaucoup plus pour les débutants...

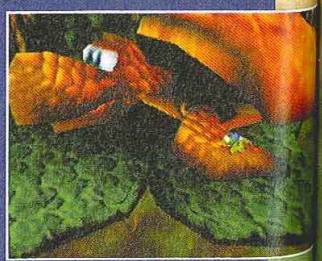
Nilco

BUBBLEGLOOP SWAMP

Les marécages ne sont pas un lieu idéal pour les ours ou les oiseaux. Attention à ne pas mettre les pieds dans les sables mouvants, cela coûte une dose d'énergie à chaque pas ! Mettez des bottes en caoutchouc ! Dans ce niveau, vous devrez vous transformer en crocodile.

L'entrée des marécages est bien gardée : les libellules veillent !

Ce crocodile est inoffensif. Mais ses narines cachent l'entrée d'une salle secrète.



Cette pauvre tortue souffre de ses quatre pattes. Soulagez-la en effectuant un saut-rodéo sur chacune d'elles.

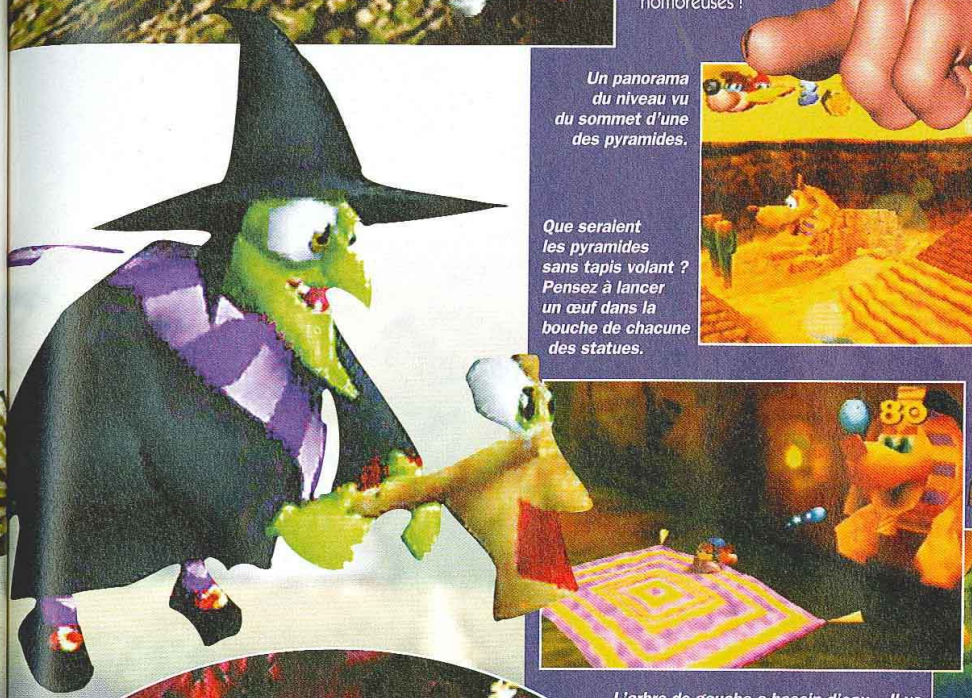
Le sorcier vaudou est la personne idéale pour tous ceux qui veulent vite changer d'apparence.

GOBI'S VALLEY

Le désert fait penser un niveau de Super Mario 64. A la différence près que ce monde comporte une demi-douzaine de pyramides et que les actions à effectuer y sont plus nombreuses !

Un panorama du niveau vu du sommet d'une des pyramides.

Que seraient les pyramides sans tapis volant ? Pensez à lancer un œuf dans la bouche de chacune des statues.



L'arbre de gauche a besoin d'eau... Il va falloir trouver un dromadaire et faire en sorte qu'il l'abreuve.

L'intérieur du requin n'est pas de tout repos. Il faut utiliser un mouvement spécial de protection (grâce aux plumes d'or) pour ne pas se blesser.

Une baignoire, un rideau... une scène qui n'est pas sans rappeler "Psychose" d'Alfred Hitchcock.

MAD MONSTER MANSION

Cet autre niveau s'inspire de la maison hantée de Super Mario 64. Toujours plus fort, Banjo-Kazooie propose davantage d'actions à accomplir et de lieux à visiter. Ici, Banjo peut se transformer en citrouille.

Les jardins de la maison hantée forment un gigantesque labyrinthe infesté de fantômes.

Comment récupérer cette pièce de puzzle sans réveiller le fantôme ? Tentez de trouver une entrée derrière la maison !

Dans l'arrière-cour se trouvent l'église, la maison du vaudou, et le puits mystérieux... Gare, les squelettes rôdent !

Le sarcophage contient une pièce de puzzle. Mais comment y accéder ?

Les objets à ramasser sont souvent placés dans des endroit difficiles d'accès.

FREEZEEZY PEAK

Dans ce monde de glace, les missions qui vous attendent sont des plus complexe ! Petite astuce : marchez sur la neige avec Kazooie, il ne glisse pas et se déplace plus rapidement.

Un gigantesque bonhomme de neige domine le niveau. A l'aide de votre attaque en piqué, heurtez ses trois boutons...

Ceci est une pipe... et elle cache une pièce de puzzle.

Pour récupérer une pièce de puzzle, il suffit de trouver trois cadeaux et les offrir aux petits oursons dans l'igloo.

LA FIN ULTIME QUI TERMINE LE JEU

Nous ne vous montrerons pas beaucoup d'images des deux derniers niveaux du jeu, Rusty Bucket Bay et Click Clock Wood. Nous ne voudrions pas gâcher votre plaisir lorsque vous les découvrirez par vous-même ! Sachez simplement qu'à lui seul, Click Clock Wood comporte quatre niveaux, décliné en quatre saisons : printemps, été, automne et hiver. Rusty Bucket Bay comporte quant à lui l'une des épreuves les plus difficiles du jeu, qui mettra vos nerfs à vif. Vous voici prévenu.

Rusty Bucket Bay. Pour accéder à certaines salles du bateau, il faut parfois effectuer un saut-rodéo sur les interrupteurs.

Click Clock Wood. Une pièce du puzzle est prise dans le miel. Comment la prendre ? Un bon conseil : attendez l'été.

Click Clock Wood. Tout le niveau consiste à grimper sur un arbre énorme, quatre saisons durant. Quatre niveaux pour le prix d'un !

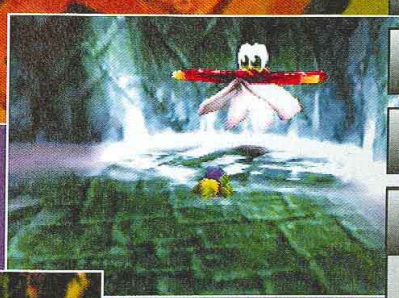
Rusty Bucket Bay. Deux grandes grues surplombent le bateau dans lequel vous avancez. A vous de savoir les manœuvrer.

De nombreux petits bonshommes de neige vous attaqueront à coups de boules de neige. Pas cool !

C'est dans le château de sable que vous pourrez profiter des codes découverts dans les livres de magie des salles secrètes.

PAS SI BETE !

Dans la plupart des mondes visités, un sorcier vaudou vous transformera en un animal. Cette métamorphose est indispensable pour récupérer des pièces du puzzle mais aussi pour accéder à des salles secrètes hors du niveau !



Une fois changé en petit morse, vous ne craignez plus l'eau glacée des lacs et pouvez entrer dans la demeure du grand morse.

Transformé en petit crocodile, vous découvrirez hors du niveau une salle secrète qui contient un livre de magie. Il vous donnera un mot de passe pour obtenir plus d'objets.

Le petit crocodile est très utile, et il peut se glisser dans les narines du grand crocodile.

96 %

EDITEUR : RARE

JOUEUR : 1

VERSION US

LES PLUS

+ Les graphismes !
+ Variété des décors.
+ La prise en main.
+ Un zest d'aventure.
+ Bruitages hilarants.
+ Compatible avec le Kit Vibration.

LES MOINS

– Les caméras, pas toujours bien placées.
– Heu... je cherche mais je trouve pas.

METAL SLUG 2

Metal Slug est un habile mélange de shoot'em up et de plates-formes. A l'instar des meilleurs jeux de baston sur cette console, le titre est entièrement en 2D. On retrouvera dans cette suite l'humour qui a fait le succès du premier épisode, adapté par la suite sur Saturn et Playstation.

Ce sont désormais quatre personnages qui vont se balader dans ce jeu délirant : deux soldats très virils et deux charmantes demoiselles... tout aussi viriles. Leur but dans la vie : tirer sur tout ce qui bouge et libérer les prisonniers trouvés en chemin. En remerciement, ces pauvres bougres vous donneront des points ou des armes. Fusil à pompe, lance-roquettes, laser, homing (une arme rapide à forte puissance de feu) seront bien utiles pour venir à bout des troufions, hélicos et autres engins de destruction massive. L'humour est bien sûr omniprésent, comme dans la prise d'assaut des bivouacs où l'on peut voir l'ennemi en train de faire bronzette. Vous combattrez également à dos de "camel slug" (chameau armé), et vous grossirez si vous récoltez trop de bonus de nourriture.

Rire et détruire

Autre nouveauté assez amusante, de petits personnages viennent vous filer un coup de main, comme ce prisonnier lanceur de boules feu qui se rangera à vos côtés le temps d'un niveau. Parfois, une fille munie d'un sac à dos va renflouer vos réserves d'énergie. Les nombreuses phases avec conduite de véhicules – chameau, tank, robot, avion – sont très sympa. Ces divers moyens de transport se révèlent très pratiques pour détruire certains boss ou passer des phases de jeu difficiles. Ça va vite... on détruit tout, on s'amuse, on saute de plate-forme en plate-forme, seul ou à deux. Bref, c'est de l'arcade dans toute sa splendeur. Parfois, l'animation ralentit un peu, mais si l'on prend en compte le nombre parfois affolant de sprites à l'écran ou encore la taille conséquente des boss, c'est tout à fait pardonnable. Le jeu est coloré, marrant, rapide, vraiment on ne s'ennuie pas une seule seconde. On pourra néanmoins reprocher au jeu sa courte durée de vie, même si le dernier niveau s'avère très dur. Metal Slug 2 est à découvrir, surtout pour les possesseurs de Neo-Geo CD, car en cartouche le rapport qualité/prix ne fait pas le poids face à KoF 97 ou Real Bout 2. Les autres joueurs devraient également être gâtés, car Metal Slug 2 risque fort d'être aussi converti aux formats Saturn et Playstation, comme le premier épisode.

Switch

NE MARCHEZ PLUS !

Les moyens de transport de Metal Slug 2 sont souvent très efficaces. Si vous en avez l'occasion, utilisez-les et préparez-vous à de superbes scènes de blast. Avion, chameau, robot, tank... tout est bon pour éclater les vilains.

Un appareil d'Air France prend son envol ; en visant bien, on doit sûrement pouvoir l'atteindre.

Le dernier niveau : admirez ce superbe effet de distorsion !

Aux commandes de cet engin, vous allez vous en payer une bonne tranche.

Regardez : au centre de la photo, le prisonnier se prend pour Son-Goku et vous rend un fier service contre ce boss.

Au Moyen-Orient, le "camel clug" est très efficace pour se débarrasser des assaillants.

A deux, on est plus efficaces.

BO-BOSSCOS !

Toujours plus gros... toujours plus beaux, les bosscos ne vous feront pas de cadeau. Parfois, vous pourrez emprunter un véhicule pour augmenter votre mobilité et votre puissance. Ne laissez pas passer cette chance.

Le tout premier maître des lieux ne vous posera pas trop de problèmes, et encore moins si vous êtes à dos de chameau.

Le deuxième boss est une énorme gueule métallique qui vous force à monter de plus en plus haut et à tirer vers le bas.

Sentinel versus, un monstre de technologie.

L'arme dévastatrice de ce monstre de métal est tout simplement magnifique, et c'est rien que pour vos mirettes.

En Asie, si vous prenez trop de bonus de points, votre perso grossit et ses projectiles aussi. Il devient plus lent et moins facile à contrôler. En revanche, son tir devient plus puissant.

Ça papote et ça bronze sans se douter de rien. Ce bivouac va cesser d'exister dans les délais les plus brefs. Chargez !

A deux, on est toujours plus efficaces.

Dans ce niveau, des chauves-souris vous lancent des potions qui vous transforment en momie. Impossible, dès lors, d'utiliser les armes comme le fusil à pompe ou le lance-roquettes.

Le char possède une puissance de tir incroyable.

Quand il s'agit de vous tuer, vos ennemis débordent d'imagination.

85%

EDITEUR : SNK

JOUEURS : 2

IMPORT

LES PLUS

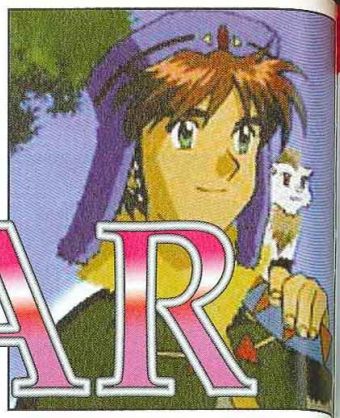
+ Les véhicules.
+ Des boss énormes.
+ Des graphismes magnifiques.
+ Un humour décapant.

LES MOINS

– De nombreux ralentissements.
– Une durée de vie un peu limitée.

LUNAR

SILVER STAR STORY



Après Thunder Force, Lunar, grand classique de la Megadrive puis de la Saturn, est adapté sur Playstation. Mais, petite surprise, cette conversion tient sur deux CD, alors que la version Saturn n'en comptait qu'un seul !

Lunar, Silver Star Story est le premier épisode d'une trilogie bien connue des possesseurs de Megadrive et de Mega-CD. Comme c'est un titre relativement ancien, son système de jeu n'est pas révolutionnaire, mais il se révèle assez simple d'accès dans la gestion des combats et des objets. Le mode de combat automatique est en outre très pratique pour éviter de se prendre la tête avec les affrontements faciles. De plus, lorsque vous voulez acheter une nouvelle arme ou une armure, une flèche (vers le haut ou le bas) vous indique si vous faites une bonne affaire. La prise en main de Lunar ne pose donc pas de probème, même en tong. Mais n'allez pas croire que le jeu est facile pour autant : il vous faudra près de trente heures pour en faire le tour, car dans l'ensemble la difficulté est assez élevée. Le monde est plutôt ouvert et, soyons clair, vous allez forcement galérer un minimum (voire un maximum) dans la recherche des prochains endroits à explorer.

La carte du monde est très vaste et, comme dans Wild Arms, il y a une cité volante.

Comment dit-on relookage en japonais ?

Le jeu est bourré de dessins animés d'excellente qualité. La version Saturn avait déjà subi un sérieux relookage au niveau des graphismes. La version Playstation est encore un petit peu au-dessus. Bref, vous aurez droit à un jeu graphiquement remis au goût du jour et pas à une vieillerie à peine dépoussiérée. Petit point négatif, comme pour tous les RPG sur Playstation, les personnages ne parlent pas ou très peu, les dialogues sont uniquement écrits, et en japonais de surcroît. De même, les digitalisations et les bruitages auraient mérité d'être plus soignés. Malgré ces légers défauts, cette nouvelle mouture d'un classique se révèle excellente. Après des débuts difficiles, la Playstation a su se doter, en un an, d'un grand nombre de RPG de qualité.

Le Panda

La première rencontre avec l'héroïne.

Les décors sont très colorés.

Les combats sont gérés grâce à un système d'icônes.

DESSINS ANIMES

Si le jeu occupe tant de place, c'est tout simplement à cause de la durée des dessins animés. Il y en a facilement pour plus d'une heure en plein écran, et leur qualité est digne des meilleures OAV !

90%

EDITEUR : GAME ART

JOUEUR : 1

IMPORT JAPONAIS

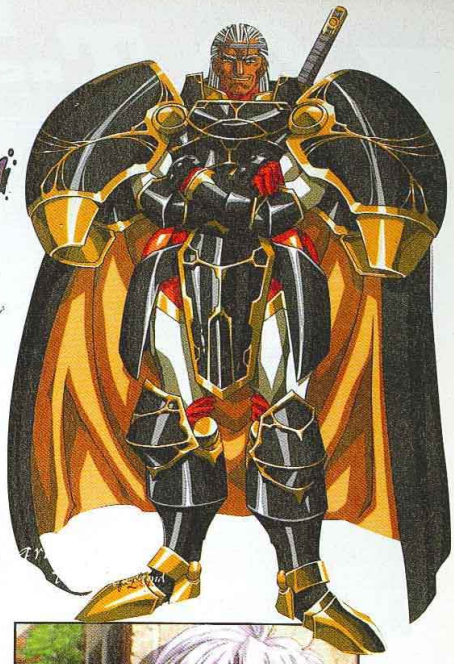
LES PLUS

+ De belles scènes cinématiques.
+ Un grand classique.
+ Une très bonne ambiance musicale.

LES MOINS

– Un jeu ancien, même s'il a été remanié graphiquement.

LANGRISSER V



Langrisser est sans doute la saga la plus connue et la plus ancienne de l'histoire des wargames. Que ce soit sur Megadrive, Nec, PC-FX, Saturn ou Playstation, vous avez certainement joué à un de ses divers épisodes. Une page va être tournée, puisque c'est le dernier volet de la série que nous vous présentons aujourd'hui !

Ce wargame en 2D baigne dans un univers heroïc-fantasy. Une fois n'est pas coutume, les développeurs ont apporté un grand soin aux graphismes. Les décors des plans de jeu comme des phases de combat sont de superbes images digitalisées, très dépaysantes.

Comme à l'accoutumée, vous dirigez un héros qui ne doit absolument pas mourir sous peine de perdre. Il est épaulé par des généraux qui commandent des troupes différentes en fonction de leur classe. Un général cavalier possédera bien sûr des troupes montées à cheval puis, en montant de niveau, il commandera aux harpies ou à d'autres créatures magiques. En gagnant de l'expérience, votre perso et vos généraux vont changer de classe.

La meilleure technique est d'essayer de constituer un groupe relativement homogène, car les fantassins se feront balayer par les cavaliers qui, eux-mêmes, ne résisteront pas aux assauts des lanciers. Selon le résultat de vos campagnes, vous gagnez plus ou moins d'argent, nécessaire pour acheter des armes et des armures plus puissantes. L'initiative en cours de combat, c'est-à-dire le moment pendant lequel vous pouvez agir durant le tour, a gagné en précision. Si vous n'exécutez qu'une action rapide, comme les premiers soins, vous pourrez encore agir un peu plus tard durant le même tour. A l'inverse, les magiciens, qui prennent beaucoup de temps à lancer leurs sorts, devront anticiper les déplacements ennemis pour rendre leurs sortilèges efficaces. De même, vous pouvez vous déplacer un peu plus loin si vous décidez de ne pas attaquer durant un tour. Bref, vous pouvez fuir. Comme dans tous les épisodes de la saga, si vous tuez un général ennemi, ses troupes meurent avec lui.

Le scénario évolue selon les choix que vous allez faire... C'est un "multi-ending game".

Une saga qui finit en beauté

Même si le jeu est en japonais, la prise en main est assez simple. Il y a de nombreux rebondissements durant les batailles, avec des ennemis ou des alliés qui arrivent en cours de partie. Il y a aussi assez souvent des personnages non joueurs, alliés ou neutres, qui interviennent en cours de partie. Les missions sont assez variées (de la protection de civils à la fuite pure et simple) et le principe est toujours aussi accrocheur. Cette superbe saga finit donc sur un épisode de qualité agrémenté de nouveautés bienvenues durant les phases de combat.

Le Panda

92 %

EDITEUR : NCS

JOUEUR : 1

IMPORT : JAPONAIS

LES PLUS

+ De beaux graphismes.
+ Un système de jeu bien conçu.
+ Des péripéties lors des batailles.
+ Des persos superbes.

LES MOINS

– C'est le dernier épisode de cette saga !

TACTIQUE

Vous pouvez sauvegarder en cours de jeu. Ne vous en privez pas avant de tenter une action osée. En général, la meilleure tactique consiste à concentrer ses attaques sur les généraux adverses pour les éliminer le plus rapidement possible. N'oubliez pas de protéger vos magiciens qui sont très faibles au corps à corps, mais qui pourront asséner le coup de grâce avec leurs sorts à distance.

Concentrez vos attaques sur les généraux ennemis.

Un sort de soin de [illegible] Un bon conseil : tuez le mage en premier !

Il faut tenir cette place-forte le temps que les renforts arrivent...

La zone où vous pouvez vous déplacer est indiquée en clair.

Castlevania

Après maintes péripéties concernant sa sortie, Castlevania, Symphony of the Night arrive enfin sur Saturn... un an après la version Playstation. Malgré ce retard incongru, le jeu est toujours aussi prenant et unique.

Cet épisode de Castlevania reprend la série juste après la bataille de la version NEC entre Richter et le comte Dracula. Tout le monde pensait pouvoir dormir tranquille, mais non ! Dracula est revenu. Cette fois-ci, c'est Alucard qui est chargé d'arrêter les desseins diaboliques de l'ignoble vampire. L'histoire se passe dans le château hanté du comte. Le but du jeu est donc de le fouiller de fond en comble pour faire la peau à l'incorrigible noctambule. La véritable richesse du jeu réside dans l'exploration du château, qui se termine lorsque toutes les parcelles sombres sur la carte sont éclairées. Un deuxième château se cache. Il est identique au premier, mais à l'envers. Le record de fouille détenu jusqu'ici est de 210,1 % (grâce à un bug du jeu), mais le score "normal" reste 200,6 %.

Trois persos au choix

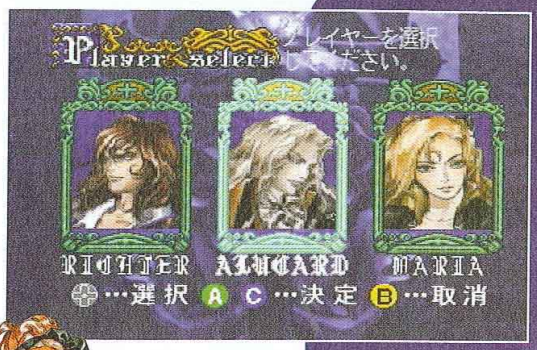
Pour cette conversion, Konami a intégré plusieurs bonus par rapport à la version Playstation. On peut incarner, dès le départ, les trois personnages du jeu. Désormais, il n'y a plus besoin de terminer le jeu pour jouer avec Richter ou Maria. Mais le perso le plus riche reste Alucard. En fait, c'est le seul qui évolue dans le jeu, avec des armes plus puissantes, des niveaux à gagner, des Relics à récupérer – ils procurent des pouvoirs supplémentaires – et des familiers à élever. Ces familiers ont la forme de chauve-souris, d'épée ou de diable et aident Alucard dans les combats ou le mettent en garde à l'approche de passages secrets. Richter et Maria restent les mêmes du début à la fin, mais leurs pouvoirs sont beaucoup plus puissants dès le départ. Ainsi,

BOSS GOTHIQUES

Les boss ne manquent pas d'originalité. Entre les tentacules, les corbeaux, les doubles et les corps décomposés, ils sont assez macabres. Tant mieux, puisqu'ils collent parfaitement à l'esprit de Castlevania.

Les graphismes sont presque les mêmes que sur Playstation, sauf les effets de transparence.

Richter a un Dragon Punch et une glissade redoutables, et Maria lance des boules d'énergie à distance et peut faire des triples-sauts. Malheureusement, ces deux persos ne pourront jamais accéder à certains passages du château, à cause de leurs pouvoirs limités. D'autres détails ont été ajoutés, comme certains passages "secrets" de la version Playstation.



Contrairement à la version Playstation, il n'y a plus besoin de tips et il n'est pas nécessaire de finir le jeu à plus de 200 % pour accéder aux personnages cachés. Dès le départ, vous pourrez incarner Alucard, Richter ou Maria.

Maria, malgré sa frêle constitution, possède des pouvoirs très puissants.

Des ralentissements abusifs

Hélas ! l'animation n'a pas bénéficié du soin nécessaire. Même si la Saturn est plus douée pour la 2D, le jeu ralentit abusivement, surtout quand la console doit animer trop de monstres ou trop d'objets à l'écran, comme à la fin du prologue, quand le comte Dracula se métamorphose en mocheté ultime. Dommage, car, hormis ce détail, le jeu a gardé tout son charme et n'a pas vieilli. L'élégance d'Alucard est unique, les musiques somptueuses, les décors magnifiques, et, surtout, le jeu est prenant. Reste que son arrivée tardive pourrait le priver d'un succès mérité. En ces temps de vaches maigres, tous les possesseurs de Saturn se doivent de l'acheter !

Gia

Richter n'a pas changé depuis la version NEC.

Le jeu est beaucoup plus riche avec Alucard.

En fonction de vos prouesses pendant le prologue, les caractéristiques d'Alucard seront plus ou moins développées.

Les monstres diffèrent selon les lieux.

Alucard peut se transformer en plusieurs animaux, en loup par exemple, à l'aide des Relics récupérés.

92%

EDITEUR : KONAMI

JOUEUR : 1

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Les trois persos disponibles dès le début.
+ Un château à explorer à l'endroit, puis à l'envers.
+ De somptueux décors gothiques.

LES MOINS

– Des ralentissements impardonnables.
– Une sortie un peu trop tardive.

MORTAL KOMBAT 4

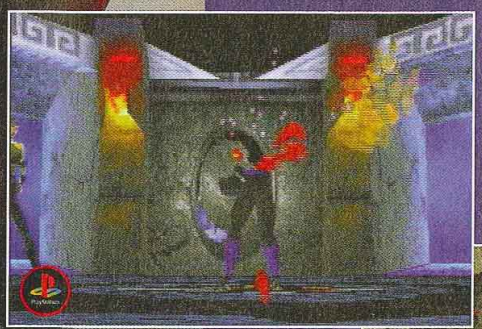
Cela faisait longtemps que les fans de la série des Mortal Kombat attendaient ce quatrième épisode. Il faut dire que la série avait commencé à s'essouffler. La N64 va-t-elle enfin se doter d'un jeu de baston digne de ce nom ?

Les versions Playstation et Nintendo 64 de Mortal Kombat 4 sont identiques pour ce qui est des menus d'options, des personnages, des coups... Seules changent la maniabilité et la qualité du jeu, mais nous y reviendrons plus tard. On peut jouer en mode Versus contre la console, qui propose un grand choix d'adversaires, du plus facile au plus redoutable – pour chacun, la difficulté est réglable –, ou contre un adversaire humain. Le désormais classique mode Endurance, où vous devrez abattre le plus d'adversaires possible, est de la partie... Attendu que les combats se déroulent en un round, et que vous ne récupérez que très peu de vie après chaque match, la difficulté est assez élevée. Le Team Battle, tout droit sorti de King of Fighters, permet de sélectionner une équipe comprenant jusqu'à cinq joueurs. Quant au mode Tournoi, il est assez sympa pour organiser une soirée entre copains : jusqu'à huit participants peuvent s'étriper dans le championnat. Vous pourrez également vous entraîner en réglant précisément les mouvements de votre adversaire. Lors de la sélection

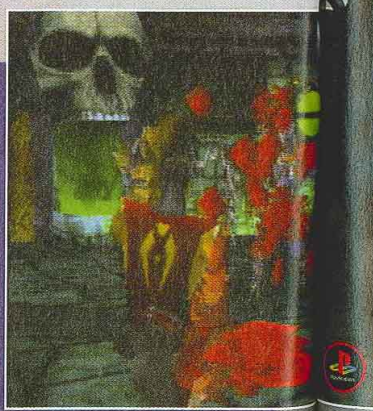
LA FATALITÉ TUE !

Présentes depuis le premier Mortal Kombat, les Fatalities sont pour beaucoup dans l'ambiance du jeu. Lorsque vous venez de gagner un match, l'adversaire reste quelques secondes debout. A vous de placer une manip', assez compliquée, mais au résultat définitif.

Les personnages sont un peu raides, trop statiques.



Je n'ai pas perdu que la tête...



Une véritable boucherie...

Il faut persévérer !

Des litres d'hémoglobine sont versés.

Le dieu du tonnerre en pleine action.

ARMES BLANCHES

La possibilité d'user d'armes blanches est une fort bonne idée. Même si celles-ci ne sont pas simples à pratiquer, elles se révèlent efficaces. Cela donne un nouveau souffle aux affrontements.

On peut recupérer son arme lorsqu'elle est par terre.

des personnages, une option Hidden permet de sélectionner son personnage sans que l'adversaire puisse voir le curseur : surprise !

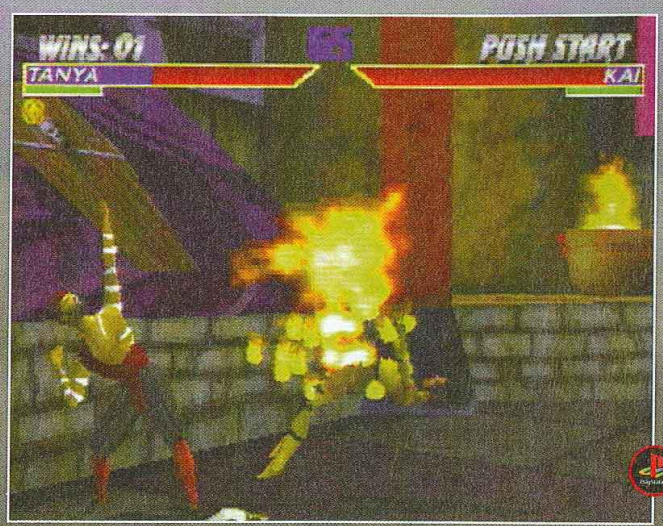
Blanche l'arme, rouge le sang

Grande nouveauté de ce quatrième épisode, tous les combattants, au moyen d'un coup spécial, se voient dotés d'une arme blanche. Il est possible de la lancer sur l'adversaire, ce qui provoque de gros dégâts si vous faites mouche, ou l'utiliser en tant que telle. Dès que vous encaissez un coup, vous en perdez l'usage. Parfois, vous en ramasserez une par terre, de même que certains éléments du décor peuvent être jetés à la tête de votre assaillant. Bien sûr, les Fatalities – coups spéciaux à exécuter en fin de match, pour achever votre adversaire – sont au rendez-vous. A noter que dans l'antre de Goro et dans la prison, ces Fatalities ont changé. Le jeu comprend quinze personnages différents, sans compter que trois combattants sont cachés.

Oui mais sur N64, bof sur Playstation

La principale différence entre les versions tient au pad : le pad N64 se révèle, pour ce jeu, bien supérieur à celui de la Playstation. En effet, sur N64, le temps de réaction est très court, et même avec le pad analogique, on s'en sort de manière assez satisfaisante. Par ailleurs, tandis qu'il y a sur la 32 bits de Sony pléthore d'excellents jeux de baston – et Mortal Kombat 4 est loin d'être le meilleur –, on ne peut pas dire que la ludothèque de la Nintendo 64 soit étoffée... Sur ce support, MK4 s'impose du fait que le choix est restreint, même s'il ne s'agit pas d'un hit. Conclusion : MK4 n'est pas indispensable sur Playstation, hormis pour les inconditionnels de la série, mais il constitue sur N64 un bon investissement, en attendant mieux...

Le Panda



Une attaque surprenante mais qui laisse la garde ouverte trop longtemps.

PROJECTIONS

Les projections sont assez simples à exécuter. Du reste, parfois, la console en use et en abuse. Elles peuvent être assez facilement enchaînées : c'est ce qu'on appelle de l'antijeu. Dommage qu'on ne puisse pas, au moyen d'une manip', retomber sur ses pattes ou les esquiver, comme dans Marvel Super Heroes par exemple.

Un beau changement de caméra... C'est rare.

Les décors sont assez inégaux du point de vue de la qualité graphique.

Avec les projections, facile de pratiquer l'antijeu.

KRAC !

Encore une fracture !

À l'image de Nina qui, dans Tekken, est une experte des prises au sol qui aboutissent à la rupture des bras de l'adversaire, dans Mortal Kombat, jeu gore par excellence, on peut casser et recasser les membres. Mais cela n'influe aucunement sur le combat puisque le personnage récupère l'usage du membre fracturé.

Une technique de substitution classique chez les ninjas, mais pas très utile en combat.

Une fois gelé, l'adversaire est immobilisé pendant quelques secondes

La voie des airs est souvent payante.

Il va falloir nettoyer l'écran.

Une bonne esquive.

83%
90%

EDITEUR : MIDWAY

JOUEURS : 1-2

IMPORT US

LES PLUS

+ Une animation très rapide.
+ Beaucoup de coups.
+ L'ambiance gore.

LES MOINS

– La maniabilité médiocre.
– La fausse 3D.

Bourrin
de grap
aller vo
n'est pa
triture l
des tact
Le but :
le roi ad

Le didacticie
Aujourd'hui,
La mascotte
le comment
Sympa !

Virtual Chess 64

Bourrins du pad et autres admirateurs de graphismes exceptionnels, vous pouvez aller vous rhabiller : ce Virtual Chess 64 n'est pas pour vous ! Ici, on réfléchit, on se triture le neurone, on élabore des plans et des tactiques de folie. Le but : mettre mat le roi adverse.

Après une intro assez succincte mais sympathique, direction les options : là, ouvrez bien les yeux, car les paramètres sont importants. Choisissez le niveau de difficulté, de 1 à 12 (tâchez de commencer par 1, vous verrez ensuite !), les plateaux sur lesquels vous voulez jouer (il y a le 3D très beau, et le 2D, classique, avec quatre formes différentes pour les pièces) et la profondeur de réflexion de la machine. Après, place au jeu ! Les pros des échecs trouveront tout de suite leurs marques. Notez qu'avec le plateau 3D, chaque prise de pièce est ponctuée d'une petite séquence animée, drôle au début, mais vite saoulante. Mais l'intérêt du jeu est ailleurs. Pour ceux qui débutent, Titus a tout prévu.

En activant l'option "Débutant", la machine vous indique où vous pouvez placer la pièce sélectionnée. For kékés only !

Le didacticiel est très complet. Aujourd'hui, l'étude du "pat" ! La mascotte Titus vous explique le comment du pourquoi. Sympa !

Un professeur à la maison

Le mode Didacticiel permet de tout savoir (ou presque) sur les échecs : déplacement des pièces, tactiques les plus répandues, exemples de partie, lignes d'ouverture, etc. C'est là le point fort du jeu : un prof d'échecs pas ennuyeux pour deux sous, patient et disponible à tout instant. En revanche, à moins de vivre en ermite avec une N64, on ne voit pas ce que Virtual Chess apporte au genre : à deux ou à quatre (plusieurs parties simultanées). Bref, tous les joueurs d'échecs vous le diront : rien ne vaut un bon vieux plateau avec des pièces en bois !

Viiince

L'échiquier en 3D est très bien fait et très jouable. Il peut également se tourner dans tous les sens.

En pleine partie, on peut revenir à un échiquier classique en 2D, moins beau, mais plus clair.

En mode 3D, chaque prise de pièce est ponctuée par une animation plutôt sympa (ici, le cavalier prend un pion).

84%

EDITEUR : TITUS

JOUEURS : 1-4

OFFICIEL

LES PLUS

+ Idéal pour les débutants.
+ Assez bon niveau de difficulté.

LES MOINS

- Les pros se lasseront vite.
- Ne remplace pas un vrai jeu d'échecs.
- Pas vraiment fun à plusieurs.

CRISIS CITY

Au risque de décevoir les fans qui attendent avec impatience une nouvelle version de Tohshinden ou un certain Choro Q 64, Takara nous offre un clone de One, Crisis City. Un tonne d'actions dans une ville de dingues !

La principale différence de Crisis City par rapport à One réside dans la possibilité de jouer à deux dans un mode Versus. A vous de choisir si votre adversaire sera humain ou dirigé par l'ordinateur. L'idée est très bonne, mais ce mode Multijoueur n'est pas accessible dans la partie aventure, et il s'avère rapidement limité.

Comme dans beaucoup de jeux de ce type, les six personnages à choisir offrent chacun un compromis différent entre vitesse, puissance de feu et points de vie. Par exemple, la femme-flic possède une grosse puissance de feu avec son fusil à pompe, mais elle est un peu lente et passe trop de temps à recharger son arme. A l'inverse, un personnage trop rapide avec un petit calibre n'est pas forcément le meilleur choix, si l'on aime la précision et l'efficacité. Comme toujours, il faut faire le tour des personnages pour incarner celui qui convient le mieux à votre façon de jouer.

Grenades en stock

Chaque personnage possède des grenades en nombre limité. Evidemment, les dégâts qu'elles infligent sont plus conséquents que ceux du flingue de base. Gardez-vous de rester dans leur zone d'impact, car elles ne roulent pas très loin. Lorsque l'on se fait toucher, une sorte de bouclier de lumière entoure le personnage, ce qui permet d'être tout de suite averti et de limiter la casse. Pour esquiver les tirs, on peut effectuer une roulade sur le côté. On n'est pas invulnérable durant cette manœuvre, mais on passe sous les tirs. Il existe un mode Autolock qui cible automatiquement les ennemis humains ou robots. Certes, il ne sélectionne pas forcément l'ennemi que vous voudriez abattre en premier mais cela aide beaucoup. Car le problème de ce jeu – qui est du reste celui de la majorité des jeux en 3D – réside dans le système de caméras. Là, elles sont fixes, comme dans Resident Evil 2, et c'est assez pénible lorsque, en pleine action, la caméra change et que vous ne voyez plus la voiture qui cherche à vous écraser... Il y a de fortes chances que vous vous retrouviez sous ses roues !

Sympa mais un peu court...

Les graphismes sont assez sympa, mais les personnages auraient pu être plus soignés. Les niveaux qui baignent dans une ambiance très contemporaine voire futuriste sont un peu courts et pas assez nombreux. De plus, aucun véhicule particulier ne vient égayer vos randonnées. Au final, Crisis City est un jeu agréable mais pas inoubliable. Cela dit, les amateurs du genre devraient apprécier.

Le Panda

VERSUS

Le mode 2 joueurs constitue sans nul doute un plus certain. Mais il n'est pas sûr que vous disputerez des dizaines de parties du fait qu'il s'avère assez répétitif. Enfin, c'est toujours marrant de cribler de balles le pauvre Switch.

Switch va bientôt agoniser sans gloire...

Un personnage très rapide.

La boule bleue autour du personnage indique qu'il s'est fait toucher.

Une voiture qui

Les grenade pas dans le

asse sous
node Auto-
tiquement
ou robots.
ne pas for-
vous vou-
mier mais
Car le pro-
qui est du
jorité des
ans le sys-
elles sont
Resident
ez pénible
action, la
e vous ne
qui cherche
a de fortes
ous retrou-

ont assez
rsonnages
s soignés.
nent dans
contem-
te sont un
as assez
s, aucun
ne vient
nées. Au
st un jeu
noubliable.
s du genre

Le Panda

MÉMOIRE VISUELLE

Vous serez amené à recommencer plusieurs fois le même niveau. Comme les ennemis et les caméras sont fixes, une fois que vous saurez ce qui va se passer à tel ou tel endroit, vous ne devriez plus vous faire surprendre.

Une voiture qui vous fonce dessus. La routine...

Les grenades sont très efficaces, mais ne restez pas dans leur zone d'impact.

La flèche jaune indique la direction à suivre.

Le fusil à pompe peut toucher plusieurs cibles en même temps.

85%

ÉDITEUR : TAKARA

JOUEURS : 1-2

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Compatible Dual Shock.
+ Mode Versus.
+ De beaux graphismes en arrière-plan.

LES MOINS

– Une modélisation grossière des personnages.
– Des niveaux trop courts.

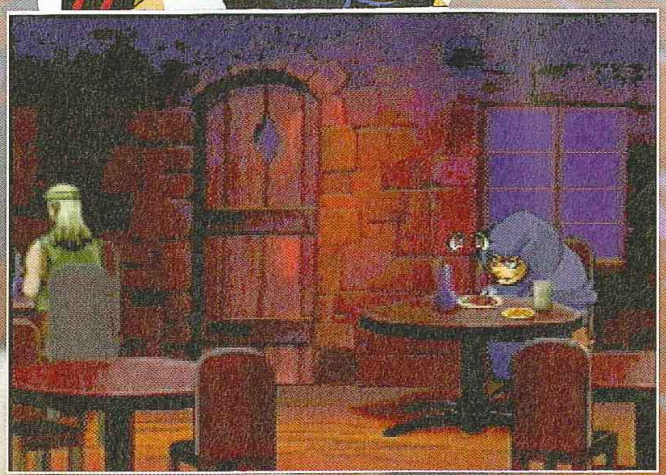
La roulade permet d'esquiver les tirs, pas les voitures.

Il faut éviter les explosions.

SLAYERS Royal

"Slayers" est une série télévisée très appréciée au Japon. L'esprit délirant des aventures de Naga et Lina, dans un univers médiéval-fantastique, est fort bien restitué sur Playstation.

Après un dessin animé d'intro, assez long et bien fait, vous débutez dans un petit village avec Lina, "élémentaliste" du feu, qui, bien que d'une nature un peu impulsive, est la gentille du groupe. Naga, élémentaliste de l'eau et spécialiste des sorts de glace, est nettement moins sympathique. Exubérante à l'excès, elle n'hésite pas à tout casser autour d'elle quand l'envie lui en prend. L'animé est assez bourrin, car les deux magiciennes sont imbattables, et quand elles ne se tapent pas l'une sur l'autre, elles font très mal ! Le jeu respecte l'esprit de la série : on commence le jeu avec des personnages expérimentés, puisque Naga et Lina possèdent déjà une cinquantaine de sorts chacune ! Et elles ne font pas dans la dentelle, d'autant moins que tous leurs sorts sont dédiés à l'attaque. Ce duo d'enfer rencontrera de nouveaux alliés au fil de l'aventure, et ainsi se constituera bientôt un petit groupe.



Le coup de barre des magiciens

Le système d'icônes qui gère les combats est très simple : pas besoin de parler japonais, on se prend facilement au jeu. On peut même laisser la console s'occuper des combats toute seule, ou encore choisir de ne gérer qu'une partie du groupe. Le système des affrontements est assez classique, dans le genre d'un Final Tactics ou d'un Tactics Ogre. Toutefois, dans Slayers, le rôle des magiciens est plus subtil, d'autant que les combats ne fonctionnent pas selon un système de tours mais selon un dispositif en "semi-temps réel". Jeter un sort prend un certain temps et est assez éprouvant pour le magicien. Pendant un moment, il ne peut se concentrer assez pour manier les énergies magiques nécessaires aux sortilèges. Un point d'exclamation vous indique les périodes de grosse fatigue. Celui-ci change de couleur : lorsqu'il est rouge, c'est que votre personnage va bientôt pouvoir agir. Mais attention, si un ennemi le frappe, il sera déconcentré et devra à nouveau patienter un moment avant de redevenir opérationnel. Dans ce jeu plus que dans tout autre, il faut maintenir les magiciens

MAGIQUE !

Les magiciens sont la classe de personnages la plus répandue et surtout la plus destructrice. Dès le départ, ils sont très puissants et leurs magies sont redoutables. Gare à ne pas toucher vos alliés lorsque vous utilisez des sorts à zone d'effets !

Les magies les plus puissantes font facilement 500 points de dommage alors que vos héros ont au maximum 200 points de vies.

Petite épreuve : il faut exécuter des figures durant la chute...

AU VILLAGE...

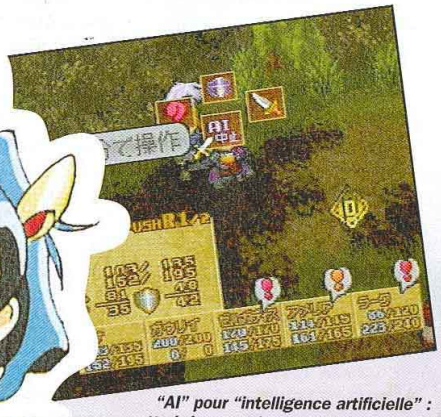
Dans les villages, vous aurez droit à de courtes phases "digitals comics", et ferez parfois de mauvaises rencontres : direction le champ de bataille ! Mais c'est avant tout un endroit pour acheter de l'équipement neuf et plus performant.

Dans les auberges, on peut boire un coup et sauvegarder.

Voici tous les endroits à visiter dans ce village.

Le déplacement est assez linéaire. Il est rare d'avoir le choix entre deux directions.

Les aires de combat ne sont pas très étendues.



"AI" pour "intelligence artificielle" : cette icône sert à reprendre le contrôle du personnage.

à l'arrière, et bien les protéger. Le jeu se déroule simplement, en temps réel, et les personnages répètent les actions que vous leur avez indiquées jusqu'à qu'elles soient accomplies. Mais il faut alors appuyer sur un bouton pour que tous les ennemis et vos héros aient fini leur "tour de jeu", avant de donner de nouveaux ordres. Ce mélange entre temps réel et tour par tour donne assez de rythme à l'action sans nuire à l'aspect stratégique du jeu. Il y a de courtes phases "digital comics" entre les batailles. Outre les combats, l'exploration des villages et les dialogues sont au programme. L'interface, très classique, repose sur un système de fenêtres fixes.

Faites vibrer le pad

Le jeu est compatible avec le Dual Shock – le pad analogique est d'ailleurs très agréable pour déplacer des icônes à l'écran. Détail sympathique : le pad se met à vibrer faiblement durant l'incantation des sorts, puis très fort lors de l'attaque !

Pour conclure, Slayers Royal est assez joli et possède une bande-son de qualité. Il ravira les amateurs de l'animé, mais les fans de "tactics" risquent de rester sur leur faim... Un jeu sympa et fun mais qui ne vaut pas un bon vieux Final Fantasy Tactics.

Le Panda

Comme dans Vandal Heart, l'ennemi agressé riposte.

Il faut bien viser et ne pas toucher ses alliés.

87%

EDITEUR : KADOKAWA

JOUEUR : 1

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Très fidèle à la version animé.
+ Simple de prise en main.
+ Des bons graphismes.

LES MOINS

- Un peu facile.
- Un peu bourrin.

QUEST 64

Après des mois, des années même, d'attente voici enfin le premier RPG de la Nintendo 64. Avis aux amateurs : il est entièrement en anglais...

Quest 64 n'est pas un action-RPG comme Zelda, ni un RPG classique à la façon de Final Fantasy, c'est un RPG hybride. Sa première particularité est d'être d'une simplicité à toute épreuve : l'intrigue est résolument linéaire et on ne se retrouve jamais bloqué. Les indications des personnages sont claires et on alterne, de façon d'ailleurs un peu répétitive, les phases de village avec celles des donjons puis celles des boss... Il n'y a en outre aucun équipement pour le héros (qui se balade seul tout au long de l'aventure), ni arme ni armure. On ne peut même pas acheter de potions de soins (ici du pain magique) puisqu'on vous les donne gratuitement dans les villes. Malheureusement, on ne peut en emmagasiner de gros stocks pour se soigner lors des combats. Il faut absolument les économiser pour les combats contre les boss... A propos de combats, ceux-ci fonctionnent selon le système découvert dans Parasite Eve, au tour par tour : un ennemi agit, vous répliquez. Lorsque vous luttez contre plusieurs monstruosités, vous agissez, l'un des monstres agit à son tour, puis vous entrez en action de nouveau... Pratique.

Magie, magie...

Dans les aires de combat, vous devrez vous déplacer dans une zone limitée par un cercle pour utiliser un objet ou une magie, ou bien attaquer avec votre bâton de mage. Lorsque votre adversaire riposte, par exemple en lançant un sort, vous reprenez la main et pouvez tenter d'esquiver l'attaque ; mais l'art n'est pas facile, surtout si vous êtes proche de votre adversaire. En fait, s'approcher de l'adversaire n'est intéressant que si les ennemis sont assez proches les uns des autres pour leur envoyer un sort collectivement.

Votre magie se base sur les élémentaux (de l'air, du feu...). Vous êtes donc plus élémentaliste que magicien au sens strict du terme. Des "esprits d'élémentaux" sont disséminés dans les mondes à explorer, mais vous pouvez également en gagner en passant certains niveaux d'expérience. Ensuite, reste à répartir cette puissance magique parmi les quatre éléments : eau, terre, feu, air, en tenant compte du fait que les sorts et leur puissance sont différents pour chaque élément. Ainsi, il est indispensable dès le début du jeu de miser sur l'eau pour avoir rapidement accès à la magie de soin. Les points de magie remontant assez vite en dehors des combats, on s'en sort plutôt bien. Pensez ensuite au feu ou à l'air, qui permettent des attaques à distance...

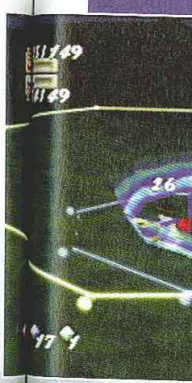
En attendant Zelda

En bref, Quest 64 n'est pas un super RPG. Correct, il est tout de même très en dessous des grands classiques de la Playstation ou de la Saturn. Explorer et combattre, combattre et explorer, cela s'avère un brin répétitif. La 3D, même si elle est de bonne facture, égare rapidement les joueurs dans les donjons (rien ne ressemble plus à un mur qu'un autre mur de même texture...). Mais soyons réaliste, Quest 64 n'est pas vilain, de plus il est en anglais, et c'est le seul RPG du support ! Si vous êtes un inconditionnel du genre et que vous rongez votre frein en attendant Zelda, Quest 64 vous permettra de passer un bon moment.

Le Panda

Les coffres contiennent des objets à récupérer.

Après un bonne galère, voici enfin la ville cachée.



Il vaut le corps à corps avoi d'esquiver

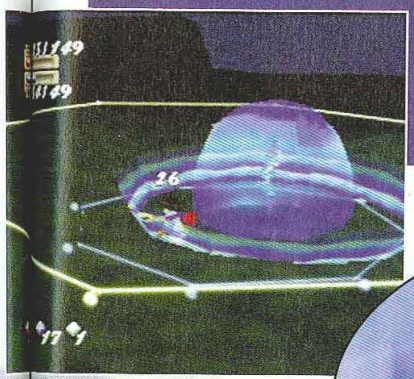
La 3D est d'assez bonne facture, mais on tourne fréquemment en rond.

A L'USURE

Les boss sont vraiment très balèzes dans ce jeu, il faudra donc les avoir à l'usure... L'idée étant de rester le plus loin possible en utilisant des magies à distance, car ils ont plus de points de vie et font plus mal que vous au corps à corps.... Tournez-leur autour un bon moment, et ils finiront par tomber.

Economisez les pains magiques pour les boss.

Il vaut mieux éviter le corps à corps pour avoir une chance d'esquiver les attaques adverses.



Une magie de protection trop efficace... Courage, fuyons !

Le bateau vous conduit sur une île pleine de monstres. Brrr...

On est bien dirigé par les indications des villageois : pas d'énigme indéchiffrable en perspective.

La petite bulle indique qu'on peut parler à ce personnage.

Tous les textes sont en anglais !

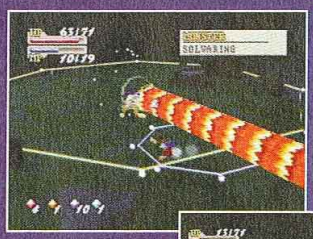
Après un bonne galère, voici enfin la ville cachée.

Test

Dans ce donjon, vous n'avez qu'à suivre la flèche. Facile ? Qui a dit facile ?

COMBATS

Le système de combats "semi-action" permet d'esquiver certaines attaques. De plus, comme les monstres n'attaquent pas tous à chaque tour, en avoir cinq en face de soi ou seulement deux revient presque au même. Les magies de zone, qui ont une portée quasi nulle, ne doivent être utilisées qu'au contact pour être efficaces. Car tuer un monstre en un coup ou trois au corps à corps en trois coups revient strictement au même dans ce jeu. Sauf qu'en restant à distance, on a beaucoup plus de chance d'esquiver les coups !



Heureusement que vous l'avez esquivé.

Une bonne magie mais inefficace contre les ennemis volants.

Dans les villages, on vous donne les objets, pas besoin de les acheter.

Comme d'habitude, vous allez devoir pourfendre un boss.

Parfois, mieux vaut s'enfuir...

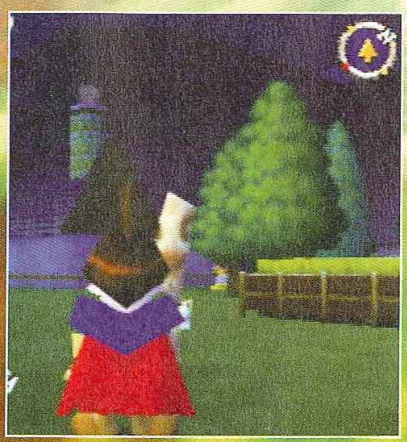
MAGIQUE !

Le système des magies est très sympa. N'essayez pas de monter en même temps plusieurs éléments... Vous n'aurez accès qu'à des magies minables, alors que vous serez déjà très avancé dans le jeu. Concentrez-vous tout d'abord sur l'eau pour obtenir le sort de soin !

La boule de feu est une des rares attaques à distance efficaces.

Le sort de soins fait partie de la famille de l'eau.... A posséder absolument !

Les sorts sont classés en quatre éléments : eau, terre, feu et, enfin, air.



D'un niveau à l'autre, les décors sont assez variés.

Pas toujours évident de se repérer dans un univers 3D, même avec une boussole.

83%

EDITEUR : THQ

JOUEUR : 1

IMPORT US

LES PLUS

+ Premier RPG en anglais.
+ Univers en 3D de bonne facture.

LES MOINS

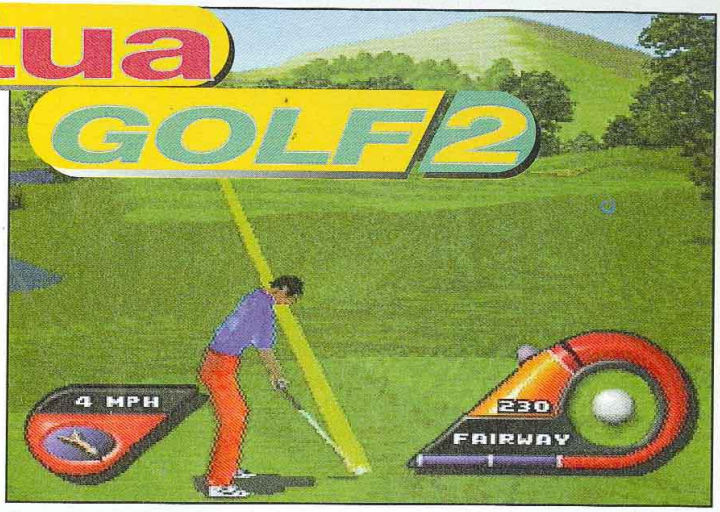
– Trop de phases de donjons.
– Difficile de se repérer dans un monde 3D vaste et peu varié.

Avec l'é
les simu
golf. Ap
Everybo
testé le
dans Co
voici Ac
version
du prem
Amis des
extrême
manette

Lorsqu'une légère bri (en bas à gauche) in sa force.

Une fois sur le green, étudier la surface du mieux son lancer.

actua GOLF 2



Avant chaque coup, une ligne indique la trajectoire de la balle. Idéal pour ne pas se tromper.

Avec l'été reviennent les simulations de golf. Après Everybody's Golf, testé le mois dernier dans Consoles+, voici Actua Golf 2, version réactualisée du premier du nom. Amis des sports extrêmes, à vos manettes !

Autant vous le dire tout de suite : les simulations de golf ne sont pas faites pour se défouler. C'est peut-être, avec la pétanque, l'un des rare sports que l'on pratiquer après cinquante ans. Ne vous attendez donc pas à une action trépidante, car c'est de calme et de concentration dont vous aurez besoin ici. Actua Golf 2 propose une petite dizaine de parcours à travers le monde (huit pour être précis). Les décors varient donc en fonction du pays ou l'on se trouve : prairies, désert, forêt ou lac...

Lorsqu'une légère brise se lève, l'indicateur (en bas à gauche) indique sa direction et sa force.

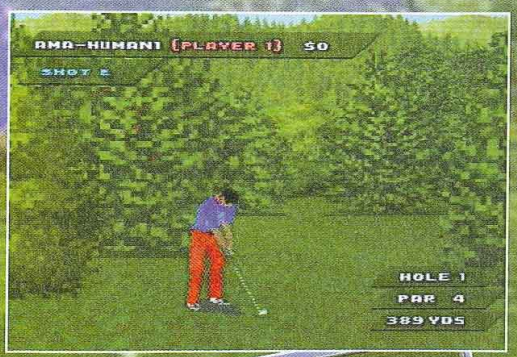
Des graphismes un peu sommaires

Les circuits proposés sont très réalistes, mais la définition graphique laisse à désirer. En effet le jeu pêche par une trop grande pixélisation, autant des décors que des golfeurs. Le tout manque de précision : on devine, plus qu'on ne distingue, les motifs sur les vêtements des joueurs, les arbres ne sont que des amas de pixels verts... Bref, rien de brillant ! La Playstation nous avait habitués à mieux. Cependant, l'un des points fort de Actua Golf 2 tient dans son système de jeu. S'il n'est pas évident à prendre en main (l'interface graphique est loin d'être intuitive), tout s'arrange avec un peu de pratique. Avec un peu d'entraînement, le jeu devient même très agréable à jouer. L'habitude aidant, vous parviendrez à donner des effets à votre balle afin de réussir des coups magnifiques. Lors des ralentis proposés (mais jamais imposés), il est possible de choisir son angle de vue parmi une bonne dizaine ! Voilà qui donnera de la pêche aux parties qui, entre nous soit dit, en manquent quelque peu. Actua Golf 2 reste cependant une simulation de golf agréable, qui s'adresse aux joueurs d'un bon niveau.

Niilco

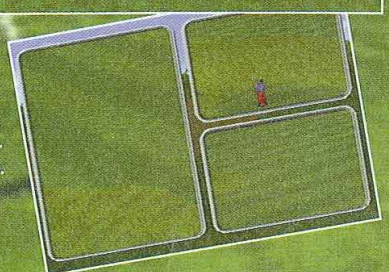
Il est possible de choisir une vue proche du trou. Le joueur apparaît alors en arrière-plan.

Une fois sur le green, il s'agit de bien étudier la surface du terrain afin de doser au mieux son lancer.



Le joueur est ici dans une situation peu enviable. Notez au passage la pixélisation des décors... Dommage.

On le distingue mal sur la photo, mais le green est quadrillé, ce qui vous permet de mieux apprécier le relief.



Une vue spéciale propose trois écrans afin d'admirer le dernier coup.

81 %

EDITEUR : GREMLIN

JOUEURS : 1-4

OFFICIEL

LES PLUS

+ Beaucoup de vues lors du ralenti.
+ 8 circuits de 18 trous.
+ Une bonne ambiance.
+ De nombreuses options de jeu.

LES MOINS

– Des graphismes pixélisés.
– Une prise en main douteuse.
– Une interface peu conviviale.

OFF ROAD CHALLENGE

La Nintendo 64 attend depuis longtemps le jeu de voiture qui lui fera prendre la pole position... Off Road Challenge sera-t-il l'heureux élu ? Pas sûr, mais il change un peu du reste...

Off Road Challenge est, comme son nom l'indique, un jeu de course de voitures tout terrain. Les voitures 4 x 4 et buggies que vous pouvez conduire proposent chacune un compromis différent entre vitesse, accélération, poids et maniabilité. Off Road est bien le premier jeu où le poids des véhicules est vraiment géré par la console. Cela se ressent notamment lors des chocs : si vous avez le buggy, quel que soit votre angle d'attaque sur la voiture adverse, c'est vous qui partirez en vol plané.

La prise en main du jeu est agréable et la maniabilité, excellente. Off Road Challenge est un jeu très orienté arcade, inutile de chercher à emprunter quelque chemin astucieux.

4 x 4 nitrophiles

En revanche, il faut absolument récupérer les nitros qui traînent sur la piste (cela permet d'effectuer une brève mais fulgurante pointe de vitesse). En fait, c'est là que se situe tout le challenge du jeu, car à partir d'un certain degré de difficulté, les concurrents foncent à un rythme du diable... Ils ne prennent pas de raccourcis, ils vont vite, c'est tout. Pour avoir une chance de les accrocher, il faut connaître la piste par cœur et ne rater aucune nitro. Bref, à terme, c'est pas bien fun et même un brin rébarbatif. Après chaque course, suivant votre position sur la grille d'arivée, vous pouvez customiser votre voiture, en augmentant la puissance de votre moteur, ou en améliorant vos suspensions (mises à rude épreuve sur les pistes, très accidentées).

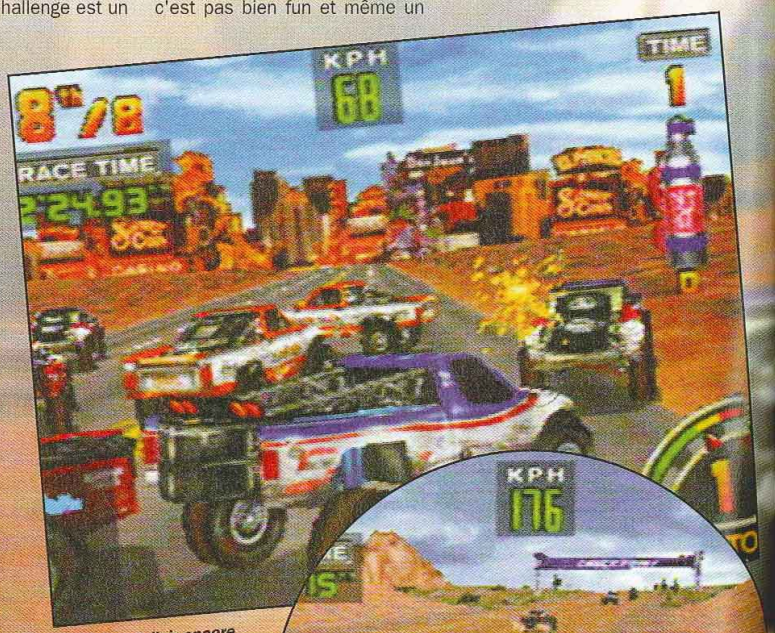
Les six circuits sont longs et proposent des graphismes variés. Malheureusement, s'il possède une animation rapide et fluide, le jeu n'est pas beau pour autant. Plutôt fun et maniable, Off Road Challenge est un des meilleurs jeux de course de la Nintendo 64, mais ce n'est pas un jeu excellent.

Le Panda

VITE, VITE, VITE !

Les nitros sont une des clés du jeu. Il est impératif de ne pas les rater. C'est avant tout un jeu d'arcade et il faut le prendre en tant que tel.

Il faut utiliser ses nitros au bon moment.



Zut, il va falloir encore recommencer cette course !

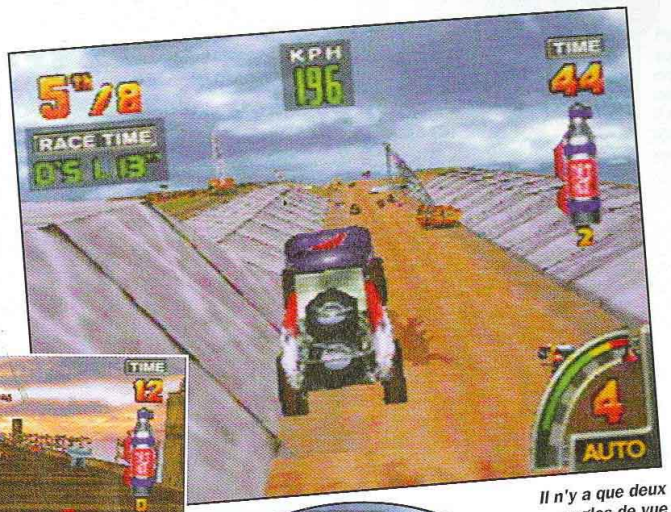
On remarque bien les suspensions assez molles des voitures.

Les dérapages produisent de la fumée.

CARAMBOLAGES

Le jeu est très riche en obstacles et objets disséminés sur les pistes. C'est toujours fun de rentrer dans des caisses et de les voir valser en arrière-plan... De même, les tremplins permettent de faire des sauts gigantesques. Bref, le décor est utile et ajoute à l'ambiance du jeu.

Quand elle a les pieds dans l'eau, la voiture perd de la vitesse.



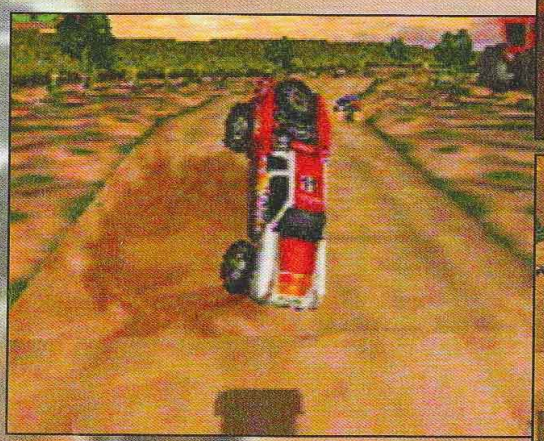
Il n'y a que deux angles de vue disponibles.

Envoyer valser ses concurrents est toujours drôlement défoulant.

Certaines courses sont particulièrement accidentées.

Un avion en train d'abattre un ovni, comme dans "Independence Day".

La visibilité est assez moyenne.



Carambolage avec un tracteur et tonneaux en pagaille.

Un changement de direction trop brutal.

85%

EDITEUR : GT INT.

JOUEURS : 1-2

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Animation rapide.
+ Bonne maniabilité.

LES MOINS

- Le principe du jeu, un peu limité...

The Granstream Saga

Sorti au Japon il y a quelques mois, Granstream Saga arrive enfin en version américaine. Bourré de dessins animés, le jeu avait séduit par son aspect "baston" lors des combats. Tout en anglais, on peut l'apprécier à sa juste valeur.

Vous incarnez Eon, un jeune apprenti magicien et guerrier. Orphelin, il a été élevé au bon grain par Valos, un vieux magicien, dans la contrée de Shilf. Les pouvoirs de notre héros sont immenses, mais il ne le sait pas encore. Ses capacités se révéleront progressivement au fil de l'aventure, et heureusement car le sort de son monde repose sur ses épaules. Les quatre continents qui flottent dans l'air perdent l'énergie qui les soutiennent. Pour les garder en l'air, il faut entrer en possession des quatre Orbs. Eon possède un sceptre magique, muni de pouvoirs magiques étonnants, comme celui de dupliquer des objets (copieur !). Ce pouvoir est très utile pour copier des clés et des gemmes, mais comme Eon est un bon petit gars, il ne s'en sert qu'en cas de force majeure.

Un RPG-baston

Le jeu est tout en 3D, vu de haut, avec des personnages aux proportions normales. Comme dans Grandia et Breath of Fire 3, la caméra peut tourner autour du héros (boutons L1 et R1). Les phases de combat se déclenchent dès que vous passez trop près d'un monstre. A ce moment, Eon revêt une armure et une épée. Le combat ressemble alors à un vrai jeu de baston vu de haut, avec barre d'énergie, feintes et passages sur le côté. On peut aussi utiliser à tout moment la magie, pour lancer des boules de feu, par exemple. De plus, l'accès

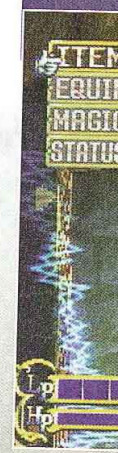
Chaque moment clé du scénario est illustré par un petit dessin animé.

Ce boss est très coriace et n'est vulnérable que quelques secondes après ses attaques magiques.

La taille des persos est normale, contrairement à ceux qui évoluent dans la plupart des RPGs japonais.

Pour continuer à progresser dans le donjon, marchez sur cette plaque quand elle tourne au jaune.

Quand vo bouclier, en face d même qu



au menu de temps dura C'est la dext pas le nomb graphismes s avec des poly peu détaillée Ainsi, vus de de visage. De ments sont Mais cela ne térêt du jeu l'aventure gag temps de cha courts, nota phases de co

Animation

Le jeu est bo animés très b sans pixels re des persos pe

ROUND 1, FIGHT !

Les phases de combat se passent un peu comme dans un jeu de baston, avec des combinaisons de coups et des feintes. Plusieurs petits trucs doivent être assimilés pour ne pas se faire tuer par le premier ennemi venu.

Les esquives sur le côté constituent une technique utile mais elles n'empêcheront pas les coups circulaires de vous atteindre.

Quand vous parez avec le bouclier, Eon se met toujours en face de l'adversaire, même quand il saute partout.

Quand vous accédez au menu, le temps s'arrête. Alors, munissez vous de beaucoup d'herbes, pour recharger l'énergie.

au menu des objets arrête le temps durant l'affrontement. C'est la dextérité qui compte, et pas le nombre d'actions. Les graphismes sont assez simples, avec des polygones aux textures peu détaillées pour les persos. Ainsi, vus de près, ils n'ont pas de visage. De plus, leurs mouvements sont un peu "carrés". Mais cela ne nuit en rien à l'intérêt du jeu. Au contraire, l'aventure gagne en clarté et les temps de chargement sont très courts, notamment lors des phases de combat.

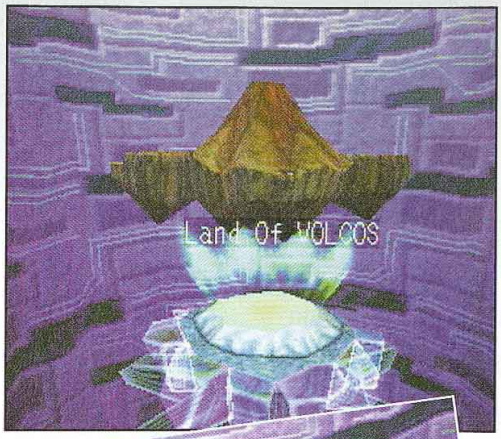
Animation très "animé"

Le jeu est bourré de dessins animés très bien compressés, sans pixels rebelles. Le design des persos pendant ces scènes est très fin. Avec ses cheveux rouges, Eon ressemble beaucoup à Adol de la série des Ys. Toujours accompagné de Korky, son familier perroquet, il rencontrera la princesse Arcia, qui rappelle Saori, de Saint Seiya), et Laramee, un pirate au féminin.

Un RPG très animé

Avec tout le soin apporté aux scènes dessinées, le jeu plaira à tous les fans d'animé. Ses petits défauts (la trop grande simplicité des énigmes, les graphismes peu sophistiqués) l'empêchent de compter parmi les meilleurs, mais finalement, Granstream Saga, truffé de de bonnes idées, est très agréable à jouer.

Gia



Pour voyager entre les continents, il suffit d'aller vers Airlim.

Si vous êtes coincé, allez voir Airlim qui vous indiquera le chemin à suivre.

Les symboles du jeu rappellent certains signes ésotériques. Un jeu à clés ?

La vue de haut en 3D est assez bien faite : les lois de la perspective ont été respectées.

88 %

EDITEUR : THQ

1 JOUEUR

IMPORT US

LES PLUS

+ Des combats à la sauce "baston".
+ Plein de dessins animés.
+ Tout en anglais.

LES MOINS

- Des persos polygonés sans visage.
- Des énigmes trop faciles.

Real Bout Special Dominated Mind

La saga des Fatal Fury s'enrichit d'un nouvel épisode. Grâce aux efforts conjoints de Capcom et de SNK, la baston 2D se taille une place de plus en plus confortable sur Playstation.

Une sacrée bonne surprise pour commencer : un dessin animé, assez longuet et superbement réalisé, fait office d'introduction. La fin du jeu est du même acabit. SNK s'est donc décidé à laisser tomber ses intros de trois images fixes. Il était temps.
Passé ces premières émotions, on découvre des décors au graphisme travaillé et coloré. Mais le plus étonnant, c'est la qualité de l'animation, fluide et suffisamment rapide pour rendre le jeu agréable.

Le nouveau-venu ne compte pas parmi les plus redoutables combattants de la clique.

Sur Playstation aussi bien que sur Neo Geo

C'est bien la première fois qu'un jeu SNK est aussi bien adapté sur Playstation : animation et maniabilité n'ont rien à envier aux précédents épisodes sur Neo Geo. Les férus de la série découvriront deux nouveaux personnages, dont un boss, mais ne seront guère dépaysés lorsqu'il s'agira d'exécuter les coups spéciaux et Furies des autres combattants, qui n'ont strictement pas changé...

Peu de neuf mais du bon

On pourra noter l'apparition d'un mode d'entraînement. Quant à l'interface graphique, elle a été entièrement revue – c'est un peu plus beau mais pas vraiment plus clair. Bref, pas de grosses nouveautés. Mais, si le jeu n'est pas furieusement original, on y retrouve le charme des premiers Fatal Fury. L'ambiance sonore est comme à l'accoutumée très soignée, avec d'excellents bruitages et les thèmes musicaux classiques. Ce Fatal Fury n'est donc guère innovant mais il s'avère impressionnant par la qualité et le soin apporté à sa réalisation. De plus, la Playstation compte encore peu de bons jeux de baston en 2D. Et FF Dominated Mind s'impose comme un des meilleurs de sa catégorie avec Marvel Super Heroes.

Le Panda

Les décors changent pour une ultime Fury.

Les Combos sont assez simples à réaliser.

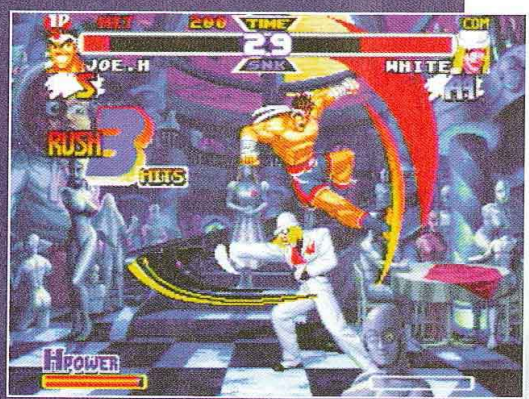
Il faut être rapide pour enchaîner les coups spéciaux.

C'est le genre de coups pas très utile, long à sortir et qui ne fait pas beaucoup de dommages.

Un des plus vieux coups de Terry. Un des plus efficaces, aussi.

UN CORIACE

Le boss est particulièrement coriace : il possède d'excellents coups qui lui permettent de toucher à distance ou au corps-à-corps. Mais le pire, c'est quand il vient de s'étaler par terre, et que vous allez enfin gagner le match... vous lâchez le pad, et le diable se révèle deux secondes, dans un dernier souffle de vie, pour lancer un missile qui explose et... il gagne la partie.



Incroyable : les deux combattants ont manqué leur coup ! On ne les félicite pas...

Les décors sont superbes. Admirez ce cerisier en fleurs.

TACTIC

Une des caractéristiques des combats de Fatal Fury, c'est qu'il est possible d'enchaîner les coups spéciaux, et de ne presque jamais recourir aux coups classiques. Ainsi, le jeu exige une bonne maîtrise technique, mais les rixes sont endiablées, et parfois surprenantes (certains coups spéciaux sont défensifs).

Un très bon coup défensif qui couvre une large zone.

Les deux combattants se sont touchés en même temps.

94%

EDITEUR : SNK

JOUEUR : 1-2

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ De très bons graphismes.
+ Une animation irréprochable.
+ Des dessins animés chez SNK !

LES MOINS

- Pas assez d'innovations.

Pocket Fighter

Grâce aux gemmes, la boule de feu, chargée à bloc, peut être quatre fois plus grosse que d'habitude.

La Playstation se dote de quelques jeux de baston en 2D assez sympa, et Capcom continue sur la lancée en sortant Pocket Fighter. Jusqu'à présent, les jeux qui mettaient aux prises des personnages en SD n'ont jamais été de grandes réussites, mais Pocket Fighter risque de faire exception.

Pocket Fighter reprend les principaux personnages de deux grandes sagas de Capcom : Vampire et Street Fighter. Cette mode de la compil a l'air de bien fonctionner depuis le premier King of Fighters. Cette fois, les protagonistes ont été rétrécis et transformés en SD (super deformed), à savoir qu'ils ont une grosse tête et un petit corps. Les commandes ont également été simplifiées pour l'occasion, puisque l'on ne vous propose qu'un seul bouton pour les poings (au lieu des trois habituels), un pour les pieds (idem) et un pour les Furies (à noter que si vous l'utilisez sans faire de manipulation spécifique à la Fury, vous sortez un coup casse-garde long à venir, mais bien pratique). En revanche, si les coups spéciaux originaux ont été relookés, ils sont néanmoins tous présents.

Qui a les plus grosses boules ?

D'un point de vue technique, Capcom s'est déchaîné. Les graphismes sont vraiment mignons (il faut voir les bouilles des personnages quand ils prennent des coups, c'est à hurler de rire !), le jeu est très coloré et l'animation, rapide et fluide... Ce qui est plutôt rare dans ce genre de jeu sur Playstation. Les coups sortent facilement, et il n'y a pas de temps de latence entre la manip au pad et l'action à l'écran, comme dans un bon vieux Street. Bref, Pocket Fighter est vraiment un jeu de baston très complet et agréable.

Le système des Furies a été modifié et il est assez intéressant puisqu'il reprend un peu le principe des gemmes de Marvel, en le combinant à celui de Darkstalker. Lorsque vous frappez votre adversaire, il laisse tomber des gemmes. Suivant leur taille et leur couleur, celles-ci remplissent une des trois barres d'énergie présentes à l'écran. Lorsque ces jauges sont pleines, il devient possible d'exécuter de nouvelles Furies, ou encore d'augmenter la puissance des coups spéciaux. J'ai du reste battu plusieurs fois la petite Gia lors de duels fratricides entre Ken et Ryu au cours desquels chacun enchaînait de son côté de l'écran des boules de feu. Mais grâce aux gemmes récupérées, mes boules de feu étaient plus grosses et plus puissantes et continuaient leur route après avoir anéanti celles de notre malheureuse testeuse... Bref, Pocket Fighter est le premier jeu de combat en SD qui n'est pas seulement mignon, mais véritablement complet et intéressant.

Le Panda

HELP! COMBOMANIA

Comme dans tous les jeux de Capcom un système de Combo est inclus. Il a été simplifié sur certains aspects puisque tous les personnages peuvent balancer un 5 Hits Combo (ou pire) en appuyant plusieurs fois sur le bouton de poing. Mais on peut aussi faire des Combos un peu plus élaborés en enchaînant coups spéciaux et Fury.

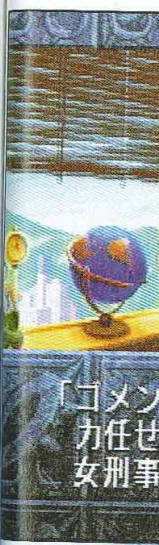
La fin du Combo de Chun-Li... qui se déguise !

Les meilleurs ingrédients de Street ont été conservés, comme la garde en l'air.

Une belle bande de chipies.

Un gran
vraiment
attitudes

Les perso
d'être bie
génialem



「ゴメン
カ任せ
女刑事

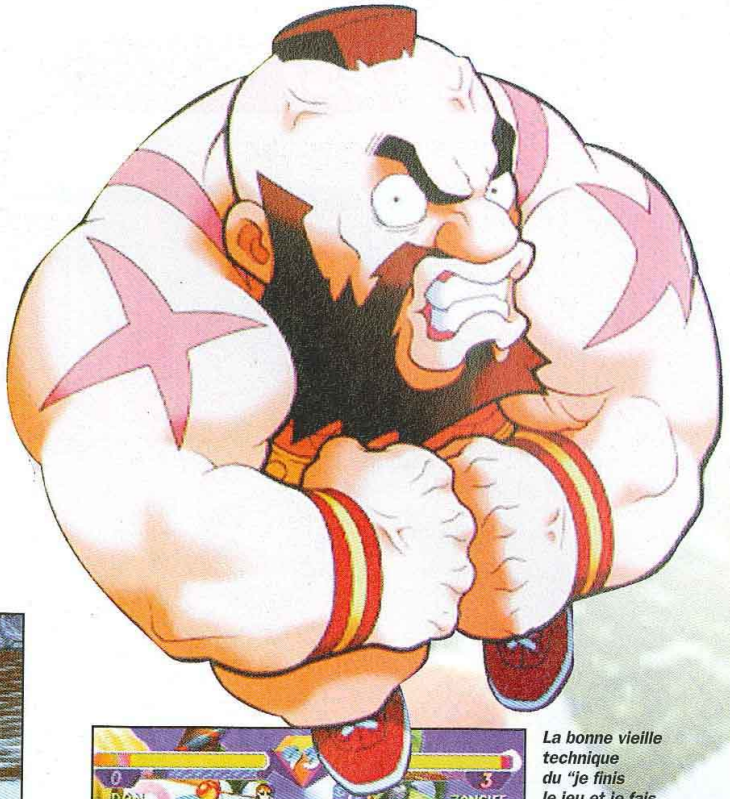
*Il est possibl
ses personna
menus en jap
de même ass
Dommage.*

DES PERSOS MIGNONS TOUT PLEIN

Un grand bravo au "character-designer", car les personnages sont vraiment adorables. Lorsqu'ils donnent des coups, ils prennent des attitudes hilarantes et le jeu est bourré de gags en tout genre.

Les personnages, en plus d'être bien dessinés, sont génialement animés.

En sortant leur Combo, les personnages n'arrêtent pas de se déguiser. Ici, Felicia se la joue Megaman.



La bonne vieille technique du "je finis le jeu et je fais apparaître des persos cachés" est toujours payante.

Il est possible de customiser ses personnages, mais les menus en japonais sont tout de même assez obscurs. Dommage.

Ken s'en prend plein les dents et perd un max de cristaux...

La Furie de Felicia, en plus d'être jolie, est terriblement efficace.

Les décors sont très animés et Capcom en a même profité pour caser quelques-uns de ses personnages phares...

91%

EDITEUR : CAPCOM

JOUEURS : 1-2

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Des graphismes très mignons.
+ Des gags à gogo.
+ Une animation très rapide.

LES MOINS

- Pas assez de personnages.
- Seulement trois boutons utilisés, dont un pour les Furies.

F-ZERO X

Après un fabuleux F-Zero sur la Super Nintendo, les courses futuristes de chez Nintendo n'avaient plus refait surface. Aujourd'hui, F-Zero revient en force sur Nintendo 64, et il a subi une bonne cure de jeunesse. Ça va faire mal !

Sur Super Nintendo, F-Zero avait carrément révolutionné l'époque, avec son animation décoiffante. L'usage intensif du fameux mode 7 faisait cracher les tripes de la console. Et puis après... plus rien. Ce titre a été maintes fois copié par la suite (pour ceux qui auraient un doute, WipEout et Gran Chaser ne sont que des clones de cette course mythique). Et aujourd'hui, Nintendo se décide enfin à sortir le remake de son hit version 64 bits. Quand c'est le Maître de Kyoto qui s'y colle, on peut s'attendre à des merveilles. On a rêvé devant les photos pendant des mois, et le voilà enfin.

Une course digne de la légende

Après avoir inséré fébrilement la cartouche dans la machine, on reconnaît d'emblée les héros du premier épisode, de même que les anciens véhicules, qui sont tous de la partie : Blue Falcon, Golden Fox, Wild Goose, Fire Stingray, White Cat et Red Gazelle. Le poids, le grip, le boost et la résistance sont indiqués. Le mode GP Race est composé de trois Grands Prix : la Jack Cup, la Queen Cup et la King Cup. Ils sont composés chacun de six parcours, tous différents. Les noms des circuits n'ont guère changé et les oreilles averties reconnaîtront certains thèmes remixés pour l'occasion. Le principal challenge du jeu est de terminer premier, dans les trois niveaux de difficulté (novice, standard et expert). Il y a aussi un mode Death Race, où le but est de faire sortir les 29 autres concurrents de la course, soit en les poussant hors du circuit, soit en les détruisant à petit feu, en leur rentrant dedans, ou en les cognant contre les murs.

Vitesse supersonique !!

Une fois passé les options, la vraie course peut commencer. L'impression de vitesse est hallucinante. Le compteur peut afficher plus de 1 000 km/h, et ça se sent ! On reste les mains crispées sur le pad, et les décors défilent en un clin d'œil. Au deuxième tour, vous avez même droit à des turbos. Utilisez-les juste avant de glisser sur des flèches accélératrices, et vous aurez gagné une roquette. Enfin, il ne faut pas abuser non plus, car ces turbos grignotent votre énergie vitale. Bien sûr, il y a des aérofreins qui font perdre de la vitesse du côté choisi, pour mieux contrôler sa machine. Et ce n'est pas du luxe, tant le tracé des circuits est tortueux. Torsades, tortillas, torticolis, on se retrouve facilement sens dessus-dessous, sans pouvoir différencier le bas du haut. Enfin, les pistes sont surpeuplées. Les trente véhicules bataillent ferme pour la première place. Pas facile de se faire une place avec tout ce monde... Ouf, jouer à F-Zero X est un peu éprouvant.

Le prix à payer

Cette animation époustouflante présente tout de même quelques inconvénients. D'abord, il y a un léger clipping (on s'y attendait) et les décors demeurent désespérément vides. Ils ne sont pas laids, juste inexistants. A peine quelques formes au loin, dans le brouillard. C'est sûrement le prix à payer pour assurer une telle rapidité. Mais ces décors font malheureusement planer une atmosphère de déception à propos de F-Zero X. F-Zero X n'est pas le hit espéré, à cause de ces décors désertiques et de l'absence d'armes. Mais la maniabilité est exemplaire, et on reste scotché à l'écran. Et sur Nintendo 64, il n'y a pas mieux !

Gia

SORTIES DE PISTE

Certains circuits ont des passages sans rampes. Alors évitez les manœuvres hasardeuses.

Dès que vous quittez la piste, vous êtes purement et simplement éliminé. Dur !

La route est en forme de S. Négociez bien les virages ou c'est la baignade dans la lave.

Piquer du nez p... c'est bien, mai...

MATE LA VUE

Quatre vues différentes du circuit sont disponibles. Vue de haut, vue de dos, vue rétro... Chacun devrait y trouver son bonheur.

Vu de haut, on se croirait devant Micro Machines.

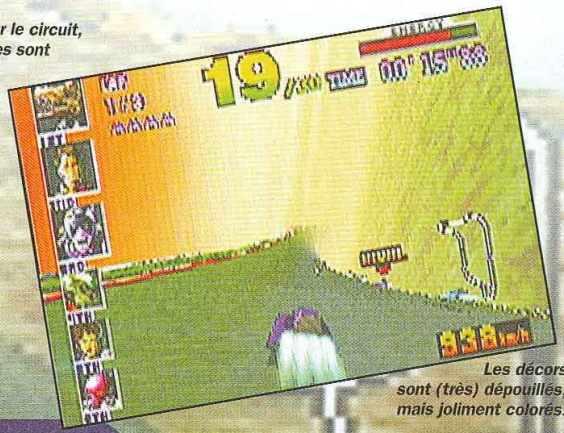
La caméra placée juste derrière l'engin est de loin la plus impressionnante.

Cette vue de dos, avec un angle légèrement remonté, offre une parfaite visibilité.

Cette vue légèrement surélevée permet de bien anticiper les réactions des concurrents.

Enfin, on peut accéder à une vue "rétroviseur" à tout moment.

A 30 sur le circuit, les luttes sont rudes.



Les décors sont (très) dépouillés, mais joliment colorés.

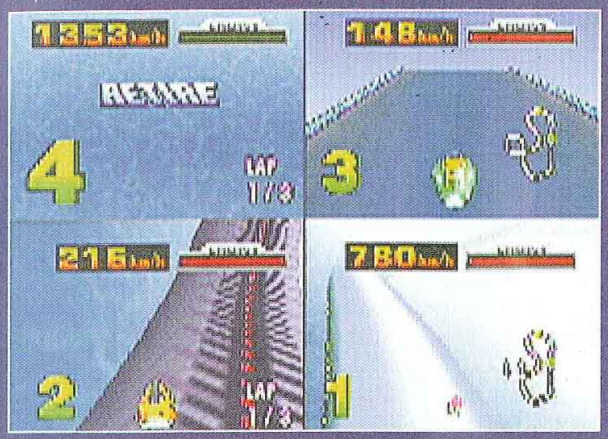
Piquer du nez pour prendre de la vitesse, c'est bien, mais il faut choisir le moment...

Faites attention à bien ne pas trop tourner sur le tube. L'adhérence peut vous échapper.

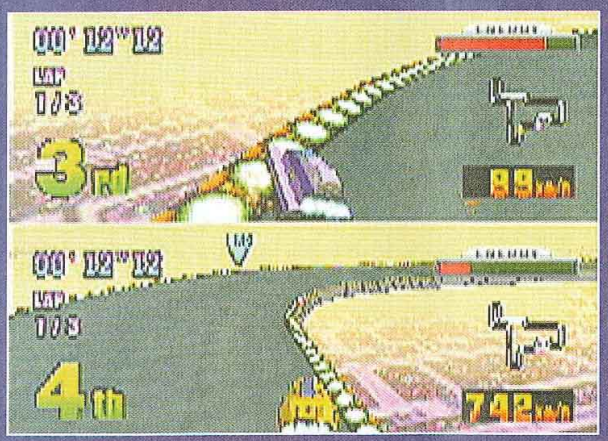
Pour faire le plein d'énergie, il suffit de passer sur les bandes roses.

MULTITRIP

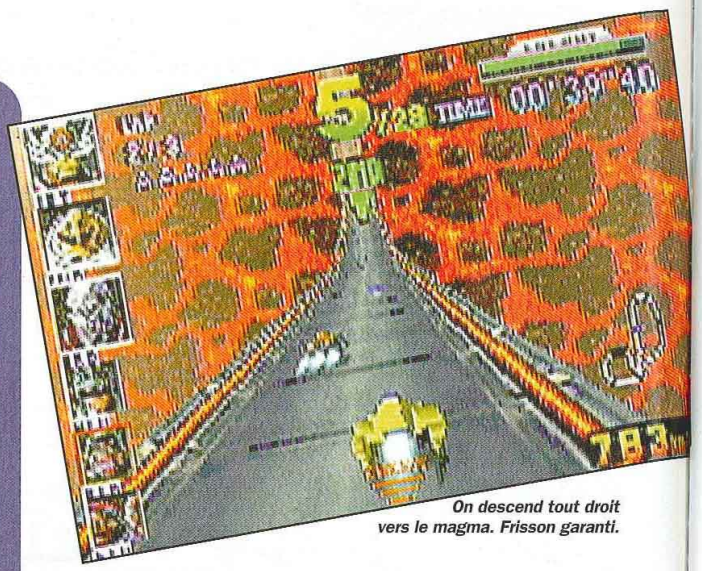
La Nintendo 64 est une console conviviale, et F-Zero X se devait naturellement de proposer un mode multijoueur. Eh bien, bonne nouvelle : ce mode est plutôt bien foutu.



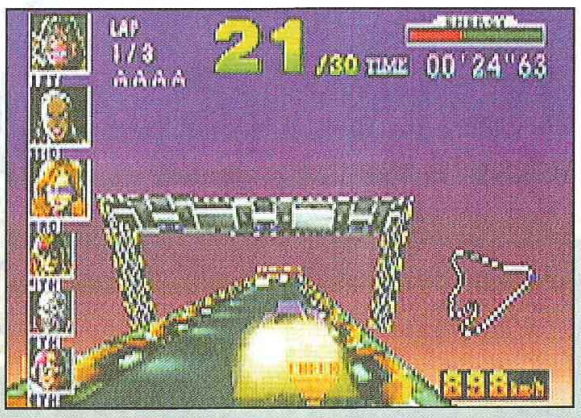
A quatre, l'animation reste sans reproche. C'est vertigineux !



A deux, l'écran est écrasé. C'est pas grave : le décor n'est pas passionnant.



On descend tout droit vers le magma. Frisson garanti.



Un petit tremplin truffé de turbos avant le grand saut !

Et hop, on enchaine sur un looping. On n'a pas le temps de respirer.

Sur le demi-tube, il faut faire attention à ne pas partir dans tous les sens.

TORTILLASSES

Dans F-Zero X, on a l'impression de "rouler" sur des rubans. La route se tortille, se torsade, se retourne, fait des vagues, etc. Bref, les circuits vont dans tous les sens. Voici un petit aperçu des tracés de folie.

Cette portion donne un effet de vagues, avec des dénivellements monstrueux.

On peut tourner complètement à l'intérieur du tube... Mais attention à sortir dans le bon sens.

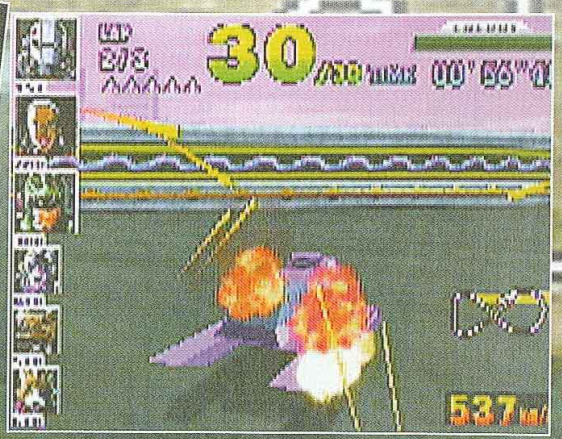
Non, vous ne rêvez pas, on peut glisser autour du tube. C'est beau, le progrès.

Regardez bien la forme du circuit. Ce demi-tube en serpent est assez délicat à traverser.

Descente d'une pente à 90°... Ça vaut les montagnes russes !

Quand vous gagnez des Grands Prix, vous gagnez des engins.

Et voilà ce qui arrive quand vous n'avez plus d'énergie. Votre engin explose en miettes.



92 %

EDITEUR : NINTENDO

JOUEURS : 1-4

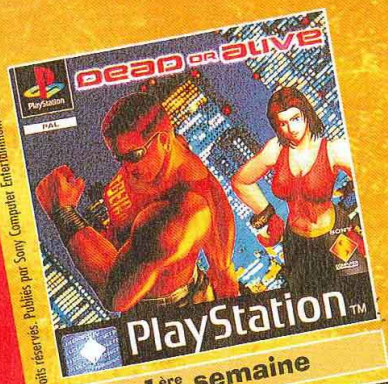
IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Une impression de vitesse décoiffante.
+ Plein de bolides à gagner.
+ 18 circuits aux tracés démentiels.

LES MOINS

– Décors plutot vides.
– Pas d'armes pour s'occuper des concurrents.



1ère semaine

2 chances de ga

1ère chance
Du 26 juin au 27 août
gagne 1 jeu différent par semaine

10 gagnants par semaine
1er prix : 1 jeu + une manette Dual Shock
2e prix : 1 jeu
3e au 10e prix : 1 tee-shirt Gran Turismo

Liste des jeux à gagner !
- Dead or Alive
- Gran Turismo
- Klonoa
- Cardinal Syn
- Everybody's Golf
- Treasures of the Deep
- Total NBA 98
- Kula World
- Point Blank

Le + de Consoles + :
Pour augmenter tes chances de gagner, réponds à la question bonus et récolte 500 points supplémentaires !

Combien de pages comportent à eux deux les numéros 78 et 79 de Consoles + ?

Pour donner ta réponse, additionne le nombre de pages de ces deux numéros de Consoles + et indique le résultat.

(C+ N° 78 en vente tout l'été et C+ N° 79 en vente à partir du 31/07)

2e semaine

3e semaine

4e semaine

5e semaine

6e semaine

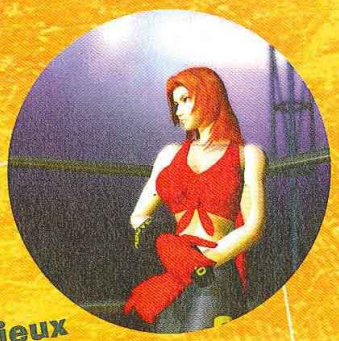
7e semaine

Plus de 200 ga

POU
PARTIC
Par minite
3615 TC
ou par télé
08 36 6

GT, Gran Turismo (c) 1997-1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Publiés par Sony Computer Entertainment Europe.
Klonoa, Cardinal Syn, sont la propriété respective de Namco et SIS4, tous droits réservés.
Dead or Alive (C) Tecmo ltd 1996, 1998.
Publié par Sony Computer Entertainment Europe.
et «Playstation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

de gagner



GRAND CONCOURS DE L'ETE

2e chance
Du 31 juillet au 27 août gagne 1 PlayStation et des jeux

A gagner
1er prix : 1 pack console Dual Shock[1] + 9 jeux PlayStation (voir liste page de gauche)
2e au 5e prix : 1 manette Dual Shock + 9 jeux PlayStation (voir liste page de gauche)
6e au 10e prix : 1 jeu Dead or Alive + 1 manette Dual Shock
11e au 20e prix : 1 jeu Klonoa
21e au 25e prix : 1 manette Dual Shock
26e au 55e prix : 1 sac PlayStation
56e au 85e prix : 1 tee-shirt Gran Turismo + 1 porte-clés Gran Turismo
86e au 115e prix : 1 porte-clés Gran Turismo

CONSOLES +

8e semaine

9e semaine

[1] Une PlayStation + une manette Dual Shock

0 gagnants

POUR PARTICIPER
Par minitel sur le 3615 TCPLUS*
ou par téléphone au 08 36 68 11 41*

CONSOLES + | namco | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | PlayStation

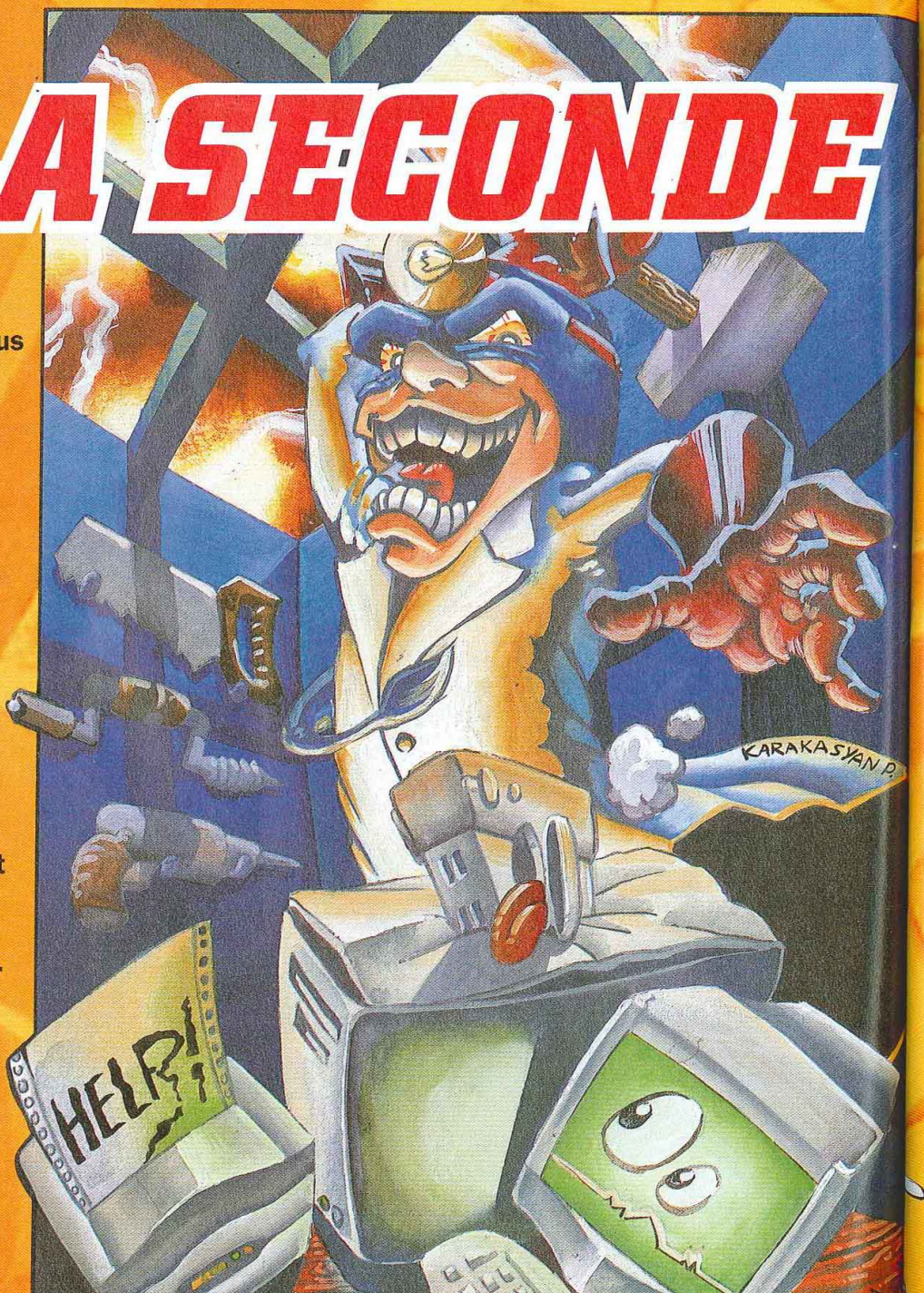
Extrait du règlement : Le «Grand Concours de l'Eté Consoles +» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 26 juin 1998 au 27 août 1998 minuit. Il est doté de : 1 pack console PlayStation/manette Dual Shock, 7 jeux Gran Turismo, 12 jeux Dead or Alive, 7 jeux Total NBA 98, 7 jeux Point Blank, 7 jeux Cardinal Syn, 7 jeux Everybody's Golf, 7 jeux Treasures of the Deep, 7 jeux Kula World, 17 jeux Klonoa, 23 manettes Dual Shock, 102 tee-shirts Gran Turismo, 60 porte-clés Gran Turismo, 30 sacs PlayStation. Pour participer, il suffit de répondre aux questions posées par minitel sur le 3615 TCPLUS* ou par téléphone au 08 36 68 11 41*. Les 10 gagnants hebdomadaires seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus au cours de chacune des 9 semaines de jeu. Les 115 gagnants du jeu mensuel seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus entre le 31 juillet et le 27 août 199. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé au l'étude de Maître Caill, 2 rue Donhot, 75001 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours de l'Eté, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

*3615 et 08 36 68, 2,23 FTTC/min

LA SECONDE V

D

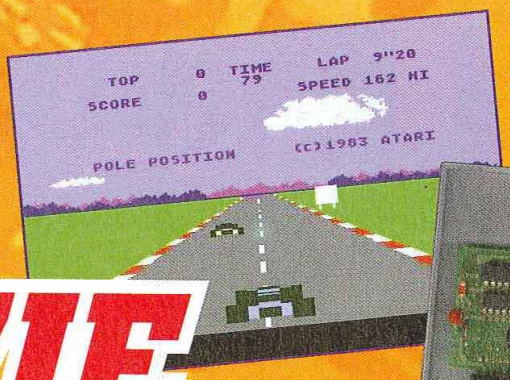
Ceux d'entre vous qui possèdent un micro connaissent peut-être déjà ces astucieux programmes baptisés "émulateurs". Ces petites merveilles de programmation permettent d'utiliser des logiciels – et notamment des jeux – provenant d'autres machines sur votre ordinateur. De plus en plus de joueurs se passionnent pour cette technique qui connaît actuellement un boom sur Internet. Bienvenue dans le monde merveilleux de l'émulation !



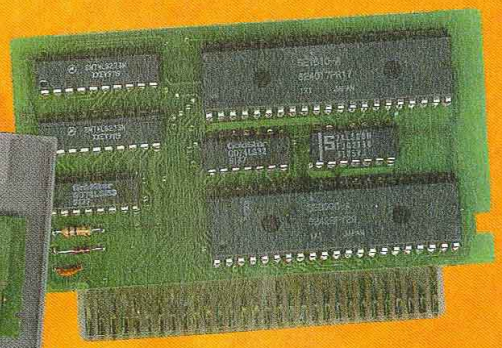
magi
A l'he
parfai
à Virtu
Soudainen
d'on ne sa
revoir les j
Vous activ
qui vous
pratiqueme
et les con
idée germe
Vous avez
cela quelq
permettra
développé
anciennes

Supe
Atar
rien
à la

disaient.
ordinateur
de votre sal
vous téléch
"émulateur
nouveau po
Raider 3 ou
Science-ficti
déjà possible
émulateurs,
Et tout cela



Pole Position, l'ancêtre de Formula One.



Les Roms toutes nues...

E VIE DES CONSOLES

Imaginez, dans un futur proche... A l'heure où les consoles délivrent de parfaits hologrammes 3D, vous jouez à Virtua Fighter 6 sur la table du salon. Soudainement un vent nostalgique surgit d'on ne sait où, et l'envie vous prend de revoir les jeux qui ont bercé votre jeunesse. Vous activez alors votre ordinateur personnel qui vous indique qu'il est désormais pratiquement impossible d'acheter les jeux et les consoles que vous cherchez. Une idée germe alors dans votre esprit retors... Vous avez bien entendu parler, il y a de cela quelques années, de programmes permettant de se servir de logiciels développés pour des machines plus anciennes... "des émulateurs", qu'y disaient. Vous allumez alors votre ordinateur familial intégré au mur-écran de votre salon et, en moins d'une seconde, vous téléchargez le programme nommé "émulateur Playstation". Vous allez de nouveau pouvoir vous éclater sur Tomb Raider 3 ou Final Fantasy VIII.

Science-fiction ? Sachez qu'il est d'ores et déjà possible, aujourd'hui, par le biais des émulateurs, de revivre votre passé ludique. Et tout cela le plus simplement du monde.

Super Famicom, Atari 2600... rien n'échappe à la nostalgie.

Chargez le programme qui correspond à la console choisie sur votre ordinateur, choisissez votre jeu parmi plusieurs centaines et jouez ! De l'Atari 2600 à la Super Famicom en passant par la PC Engine, ce sont toutes les consoles condamnées à l'oubli qui brillent de mille feux sur l'écran d'un ordinateur. Des émulateurs qui, réalisés pour la plupart par des fans nostalgiques férus de programmation, perpétuent ainsi la vie d'une machine souvent oubliée. C'est ce qu'on appelle préserver le patrimoine culturel ! Un patrimoine qui, sinon, serait condamné à disparaître à plus ou moins long terme.

Etats des lieux

Actuellement, le monde de l'émulation, qui ne concernait à ses débuts que quelques passionnés, commence à prendre de l'ampleur avec des développeurs bénévoles de mieux en mieux organisés, et des fans de plus en plus nombreux. L'usage d'Internet, pour faire circuler informations et autres outils informatiques, se révèle dans ce cas-là particulièrement pratique.

Mais il n'en a pas toujours été ainsi... Au tout début, une grande partie des acquéreurs de micros programmaient sur leurs propres machines. Il était donc relativement facile d'émuler un ordinateur vu que les programmeurs avaient accès à toute la somme d'informations capitales à leur bon fonctionnement. Mais émuler le fonctionnement et les jeux d'une console était (et est toujours) une autre paire de manches : les plus chanceux trouveront des documentations et des programmes du kit de développement ; les plus courageux se lanceront dans une analyse précise des composantes avec des tests hardware, processeurs à l'air... Heureusement, le processeur principal des consoles est fréquemment utilisé sur un micro : il est alors aisé de se documenter. Mais dégoter les informations sur les coprocesseurs, une spécialité des consoles qui constitue la partie la plus dure à émuler, n'est pas une mince affaire...

Principe de l'émulation

Le monde de l'émulation possède une loi universelle, une règle d'or couramment admise : la machine émulatrice (le PC, le Mac...) doit être globalement dix fois

QUELQUES BONNES ADRESSES

Les heureux possesseurs de connexion Internet peuvent trouver des informations quasi illimitées ainsi que tous les principaux émulateurs en libre téléchargement. Certains de ces serveurs sont de véritables bibles de l'émulation, comme Dave's Classics, qui totalise déjà 10 millions de connexions depuis sa création début 1996 !

ZOPHAR'S DOMAIN	http://zophar.net
EMUNEWS	http://www.classicgaming.com/emunews
ARCHAIC RUINS	http://www.bpwl.com/ar/
DAVE'S CLASSICS	http://www.davesclassics.com
EMULATION.NET	http://www.emulation.net

Tous les moyens sont bons pour kidnapper des Roms. Ici, les Roms de la Game Boy en pleine extraction.

plus puissante que la machine émulée. Si des émulateurs Saturn, Playsation, Nintendo 64 ont déjà vu le jour, aucun d'eux ne fonctionne correctement. Par ailleurs, il peut arriver que certains émulateurs ne tournent pas sur tel PC mais très bien sur tel autre, c'est une question de puissance...

L'émulation est une vraie prouesse de programmation et, souvent, c'est par goût du défi que naît un émulateur. Une fois que le programmeur a récupéré le maximum de documentations et de programmes permettant l'interprétation du langage de la machine à émuler, il importe de trouver des jeux ou des programmes tournant sur la machine originelle et, dans bien des cas, la Rom ou le Bios constituant la partie logicielle du "cerveau de la machine". Le travail du programmeur va consister à transformer les ordres et fonctions des processeurs originaux en instructions compréhensibles par la machine émulatrice. On l'a dit, la principale difficulté consiste à émuler les coprocesseurs spécifiques, ceux-là mêmes qui permettent à nos consoles de concurrencer les ordinateurs (le PC est une machine à architecture pratiquement monoprocesseur : le CPU a la charge de presque toutes les opérations). L'émulateur, une fois achevé, est une sorte de traducteur d'ordres en temps réel. Et c'est là que le talent du programmeur se révèle primordial : il s'agit pour lui de parvenir à une vitesse d'exécution identique aux prouesses de la machine émulée. C'est pourquoi le programmeur doit connaître parfaitement le langage utilisé afin de produire un émulateur qui soit rapide. Le programmeur

Les programmeurs de l'émulateur N64 (qui fonctionne très, très mal) ont baptisé leur œuvre "Project Unreality"...

LES CONSOLES ET LEURS EMULATEURS

Voici un petit aperçu des consoles émulées correctement à ce jour, et des émulateurs les plus répandus tournant sur PC et Mac. Pour chaque console, il existe bien sûr plusieurs émulateurs. Nous avons sélectionné ceux qui paraissent les plus performants. A noter que chacun a ses avantages et ses inconvénients. Beaucoup d'autres existent, mais la liste est vraiment trop longue pour les citer tous ici.

ODYSSEY2 (videopac)
La première des consoles jamais créée !
Emulateur : O2EM/DOS

ATARI 2600/5200
La première machine qui ait trouvé grâce auprès du grand public est aussi l'une des premières à avoir été émulée.
Emulateurs : Stella/Win95 et Virtual Super System/Mac OS

ATARI LYNX
L'émulation n'est pas parfaite mais l'espoir demeure.
Emulateurs : Handy /Win95-Mac OS et MetaLynx/DOS

VECTREX
Un fantastique émulateur pour la première console à graphismes vectoriels !
Emulateur: DOS Vectrex Emulator/DOS

INTELLEVISION
Encore une émulation quasi parfaite.
Emulateur : Intellivision Emulator/Win95-Mac OS

COLECOVISION
Apparue en 1982, elle a connu son heure de gloire.
Emulateurs : ADAMEm/DOS, ColEm/Mac OS et Virtual Coleco Vision/Win 95

PC ENGINE
Il existe plusieurs émulateur, le meilleur étant Magic Engine (voir notre article en fin du dossier).
Emulateurs : Magic Engine/Dos-Win95, VPCE/Dos, HU6280/Dos et Power PCEngine/Mac OS

FAMICOM/NES
L'émulation progresse encore, mais le résultat est déjà presque parfait.
Emulateurs : Nesticle/Win95 et iNES/Mac OS-Win95

GAME BOY
La portable est parfaitement émulée.
Emulateurs : Virtual GB/Win95-Mac OS, NO$GMB/Dos et GBMac OS/Mac OS

MASTER SYSTEM/GAMEGEAR
L'émulation des ces machines parvient à de très bons résultats, quel que soit le programme choisi.
Emulateurs : Massage/Dos, BRSMS/Dos et Mastergear+/Mac OS

MEGADRIVE/GENESIS
L'émulation avance à grands pas.
Emulateurs : KGEN98/Dos, Genecyst/Dos, et GenEm/Mac OS-Win95-Dos

MEGA-CD
Le projet n'en est qu'a ses balbutiements, peu de documents circulant sur cette machine.
Emulateur : CDXulator/Dos

SUPER FAMICOM/SNES
Une des consoles qui pose le plus grand nombre de problèmes pour l'emulation.
Emulateurs : Snes9X/Mac OS-Win95-Dos, Zsnes/Dos, et Silhouette/Mac OS

NEO GEO
Cet émulateur, créé par les programmeurs de Rage, s'annonce déjà exceptionnel dans sa version bêta. A noter que l'un des auteurs était un fameux démo-maker sur Atari ST.
Emulateur : Neorage/Dos

LE MESS
Ce programme en cours de réalisation a pour but d'émuler le maximum de consoles et de micro-ordinateurs ! Un travail de titan qui vient tout juste de commencer : six machines sont d'ores et déjà émulées...

Antartica sur Colecovision. Ça ne nous rajeunit pas...

QUAND LES DEVELOPPEURS S'Y METTENT

Sur les 32 bits actuelles, les compilations de vieux hits des années quatre-vingt sont à la mode. Namco a ouvert le bal avec sa série des Namco Museum. Sega l'a imité avec l'adaptation de ses vieux hits d'arcade, son Sonic Jam ou encore Phantasy Star Collection. Konami s'est glissé dans la brèche avec ses hits MSX, et Capcom vient tout juste de s'y mettre... Ont-ils utilisé le principe de l'émulation ou tout reprogrammé de fond en comble ?

Rien n'est sûr, mais les rumeurs vont bon train. Certains avancent même que des sociétés auraient utilisé des émulateurs disponibles en shareware pour sortir sur 32 bits une adaptation fidèle de leurs anciens produits ! Selon un autre bruit, Sega aurait embauché le programmeur de Genem (un émulateur Megadrive). D'ailleurs, on ne trouve plus de mise à jour de cet émulateur depuis un moment. Simple coïncidence ? Mais l'histoire la plus croustillante concerne Nintendo. A l'époque où les caractéristiques de la Super Famicom n'étaient pas totalement définitives, Nintendo créa un système de développement software permettant la création de jeux : un programme appelé Myrage. Avec l'évolution de la puissance des ordinateurs, ce programme permit de faire tourner des jeux Super Nintendo sur micro-ordinateur. Nintendo eut une idée de génie : proposer ses jeux aux possesseurs de PC. Le projet Silhouette était né... Las, des programmeurs amateurs eurent la même idée au même moment et développèrent un émulateur freeware ! Rage de Nintendo et fin du projet Silhouette. Les deux programmeurs engagés pour le projet, remerciés, ont mis depuis l'émulateur Silhouette en libre téléchargement sur le Net.

Sega aurait racheté l'émulateur GenEm.

passe alors des nuits blanches à améliorer son programme afin de trouver la solution la plus efficace. C'est ce que l'on appelle de "l'optimisation de codes".

Les deux langages informatiques les plus couramment utilisés pour la création d'émulateurs sont l'assembleur et le C. Le premier est un langage très rapide puisque proche du langage binaire des processeurs mais possède les inconvénients d'être difficile à maitriser et spécifique à chaque CPU. Le second, le C, d'ailleurs courant que des programmeurs adaptent un émulateur existant sur une machine A (le PC, par exemple) vers une machine B (le Mac). Encore un bon exercice de programmation ! Mais une troisième catégorie commence à apparaître, les émulateurs marchant sous système Unix. Ce système d'exploitation, très répandu dans les milieux nécessitant un haut niveau de sécurité et une grande fiabilité, fonctionne sur un large éventail de machines qui ne sont pas destinées au grand public, mais sur lesquelles nombre d'informaticiens exercent leurs talents couramment. Comme toutes ces machines n'utilisent pas le même processeur, la seule étape supplémentaire avant l'émulation reste la compilation, qui permet à la machine de se servir de l'émulateur Unix en réécrivant le programme de celui-ci dans son langage. Une sorte de double émulation ! Des émulateurs existent aussi sur d'autres machines et systèmes (Amiga, Atari ST...), mais ils sont plus rares.

Super Mario sur votre Macintosh grâce à un des nombreux émulateurs SNIN.

est un langage structuré et semblable quelle que soit la machine. C'est certainement le langage de programmation le plus utilisé dans l'industrie du jeu vidéo pour la facilité de conversion des programmes. Mais chaque médaille a son revers est le C dispose d'une vitesse d'exécution très inférieure à celle de l'assembleur.

Sur quelles plates-formes ?

Les principales plates-formes de l'émulation demeurent les micros les plus répandus dans le monde : le Mac et le PC. Avec une nette prédominance du second... Il est intégrée à l'émulateur sous forme de menu. La plupart des émulateurs PC, sous leur forme de base, marchent sous Dos car le célèbre Windows de Microsoft ne permet pas, dans bien des cas, d'exploiter toute la puissance de la machine. Mais une nouvelle génération commence à apparaître qui tire profit de modes spécifiques d'affichages normalisés de Windows, tels que DirectX. Sur Mac, l'installation des émulateurs est beaucoup plus simples, puisque les machines d'Apple utilisent une interface graphique.

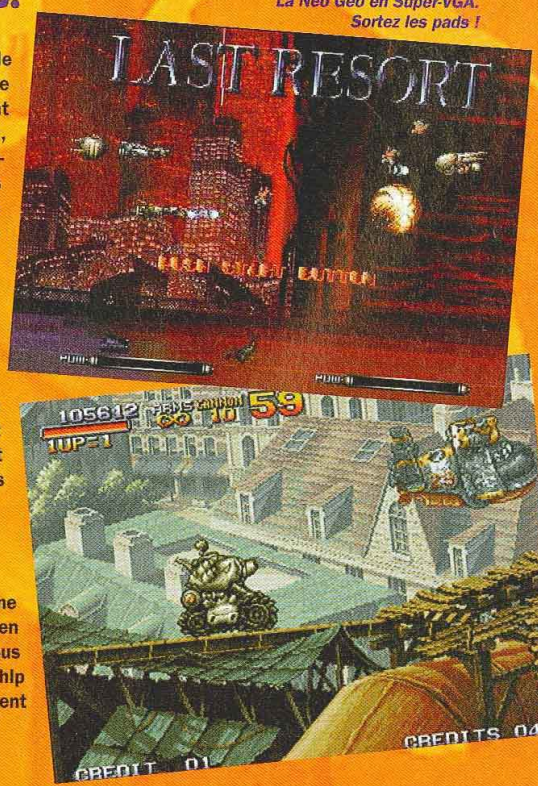
Le mythique Actraiser.

Comment s'en servir et où les trouver ?

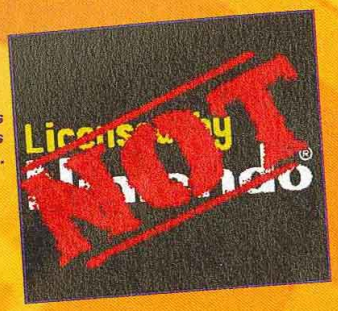
L'utilisation d'un émulateur est d'une simplicité enfantine si l'on prend bien soin de lire la documentation – sous forme de fichier readme.txt ou *.hlp quand elle n'est pas tout simplement

Sites Internet et magazines les proposent en shareware.

La Neo Geo en Super-VGA. Sortez les pads !



Technique

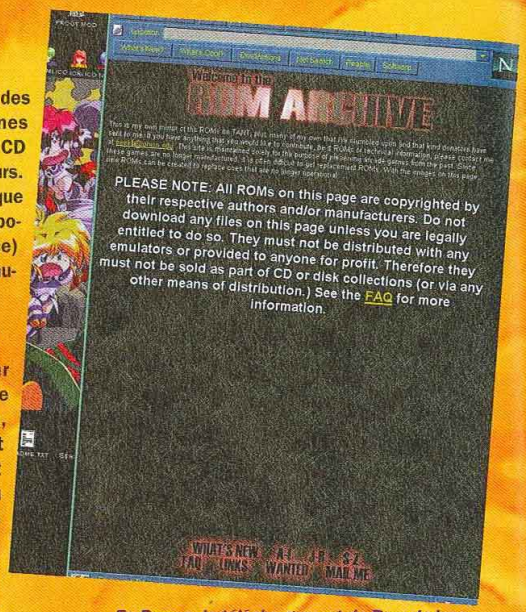


De l'humour des programmeurs amateurs...

Outre Internet, qui leur consacre des sites entiers, quelques magazines incluent régulièrement sur leurs CD les dernières version des émulateurs. Citons le Virus/Puces Informatique pour son CD d'émulateurs (disponible en vente par correspondance) et ses articles mensuels sur l'émulation.

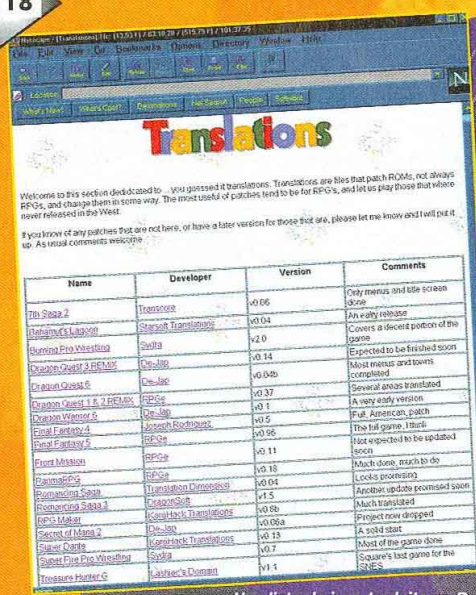
Roms : légales ou pas ?

Commençons tout d'abord par définir une Rom. Dans le monde informatique et de l'émulation, cette appellation désigne soit le jeu sous sa forme fichier, soit la partie programme du cerveau de la machine qui, couplé au CPU, permet sa "prise de conscience" et le lancement des jeux. Il existe une autre sorte de Rom, plus petite : le Bios. Si les émulateurs qui n'utilisent pas la Rom ou le Bios originels de la machine sont tout à fait légaux, certains constructeurs s'opposent vigoureusement à l'utilisation de la Rom de la machine, qui demeure sous copyright. Deux solutions existent alors : soit l'utilisateur de l'émulateur se débrouille pour extraire lui-même la Rom de la machine (s'il la possède, c'est tout à fait légal), soit il la cherche sous forme de fichier sur Internet, ce qui l'est beaucoup moins... Il arrive aussi que l'auteur émule la Rom ou le Bios originel en



En France, le téléchargement de Rom de jeux que vous ne possédez pas est illégal.

EMULATION EMULSIFIANTE



Une liste de jeux traduits en Rom.

EMULATION EMULSIFIANTE

Le monde de l'émulation regroupe une foule de gens différents, des programmeurs surdoués aux pirates collectionneurs en passant par des compagnies de jeux. C'est pourquoi tout un tas d'activités dérivées de l'émulation sont nées...

- A la préhistoire de l'émulation apparurent les clones. Il s'agit en fait de jeux freeware venant d'autres supports, reconstitués bénévolement par des programmeurs. On a ainsi eu droit à un Mario et à un Dragon Quest sur PC, par exemple. En Asie du Sud-Est, le clonage pirate de jeux entre différentes consoles a donné naissance à des versions NES de Fatal Fury, KoF'97, Tekken 2, Super Donkey Kong 2 ou Mario...
- Activité périphérique de l'émulation : modification de Rom. Dans un premier temps, on a ainsi eu droit à des Sonic avec Mario, ou encore à des Street Fighter avec une cinquantaine de personnages ! Certains programmeurs se sont employés à "patcher" ou à mettre des "trainers" permettant aux joueurs d'avoir des vies infinies, des sélecteurs de niveaux...
- Bientôt une autre idée germa dans l'esprit de programmeurs débutants... Vu le nombre de jeux disponibles au Japon (comparé à l'Occident), ils décidèrent de ne plus attendre d'éventuelles traductions... C'est ainsi qu'imitant les Fans-sub (qui traduisent et sous-titrent les animés japonais), les traductions de Rom commencèrent... Imaginez qu'il est possible de trouver en plusieurs langues (tel que le français) des titres comme Captain Tsubasa, Cybernator, Final Fantasy MQ, Final Fantasy 1, 2, 3 et 5, Zelda 2, Megaman 7, Chrono Trigger, etc. Du vrai travail de pro, puisqu'une telle adaptation demande de reprogrammer entièrement le gestionnaire des fontes et de tout caser dans le même espace mémoire ! Il est inutile de préciser que ces activités, même si elles portent sur des jeux assez anciens, sont totalement illégales.

Mario pique la place a Sonic !

Fatal Fury Special sur NES...

Après le kart, la baston sur NES.

LES EMULATEURS DE JEUX D'ARCADE

Il en va de l'émulatation des jeux d'arcade comme de celle des jeux sur console, sauf que c'est beaucoup plus compliqué... Chaque jeu, comme vous le savez, est contenu dans une carte électronique (souvent Jamma) regroupant l'équivalent de la technologie de la "console" et du "jeu" – les dernières générations possèdent même des CD-Rom remplaçant les cartouches interchangeables ! L'émulation est un travail ardu puisque les documentations sur ces cartes sont très rares. Encore une fois, le travail en équipe, surtout via le réseau Internet, permet de franchir des barrières longtemps réputées infranchissables. Deux types d'émulateurs existent, ceux qui émulent un grand nombre de jeux, et ceux qui sont dédiés à un jeu spécifique. Petit répertoire des plus connus...

MAME
Le monstre de l'émulation d'arcade : près de 500 titres y sont d'ores et déjà émulés ! Le projet Mame est ouvert à toute personne souhaitant y participer. C'est ainsi que l'on voit régulièrement apparaître de nouveaux drivers émulant de nouveaux jeux.

RAGE
Un autre émulateur multijeu de grande qualité et très rapide. Par les auteurs de NeoRage, l'émulateur de la Neo Geo.

CALLUS
C'est l'émulateur des fans de Capcom par excellence ! Il émule pour l'instant presque tous les jeux tournant sur la carte CP1, en attendant la CPS2. Une innovation de taille qui révolutionne le monde de l'émulation : le mode 2 joueurs via Internet !

RAINE, THE RAINBOW ISLAND EMULATOR
Un émulateur dont la ludothèque n'a cessé de s'enrichir. Citons pour l'exemple le fabuleux Rastan Saga, mais aussi Ninja Gaiden, Toki, Snow Bros, Bionic Commando ou encore Operation Thunderbolt.

VECTORAMA
Tournant exclusivement pour l'instant sur Mac OS, il permet l'émulation des premiers jeux utilisant des graphismes vectoriels.

SYSTEME 8/16
Deux émulateurs émulant la quasi-totalité des vieux jeux d'arcade de Sega.

Games | Options

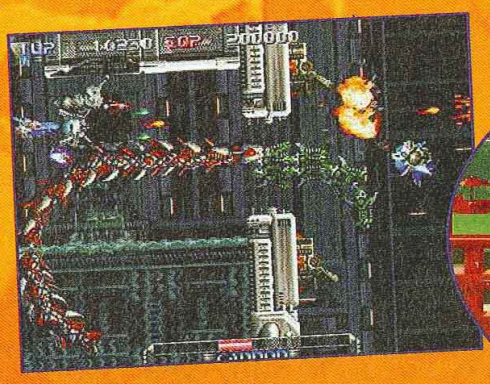
Game	ROMs	Samples	Directory
Exed Exes	No		exedexes
Exerion	No		exerion
Extra Bases	No		ebases
Fantasy	No		fantasy
Fantazia	No	No	fantazia
Far West	No		farwest
Fast Freddie	No		fastfred
Final Fight	No		ffight
Fire Trap	No		firetrap
Fire Trap (Japanese bootleg)	No		firetpbl
Fly-Boy (bootleg?)	No		flyboy
Food Fight	No		foodf
Frenzy	No	No	frenzy
Frenzy (version 1)	No	No	frenzy1
Frisky Tom	No		friskyt
Frog	No		froggers
Frogger	No		frogger
Frogger (alternate version #2)	No		frogger2
Frogger (alternate version)	No		frogsega
Front Line	No		frontlin
Future Spy	No		futspy
Galaga (bootleg)	No	No	galagabl
Galaga (Midway)	Yes	No	galaga
Galaga (NAMCO alternate)	No	No	galagab2
Galaga (Namco)	No	No	galagamn
Galaxian (Midway)	No	No	galmidw
Galaxian (Namco)	No	No	galaxian
Galaxian (Namco, modified)	No	No	galnamco
Galaxian Part 4	No	No	galap4
Galaxian Part X	No	No	galapx
Galaxian Turbo	No	No	galturbo
Galaxy Wars	No	No	galxwars
Gallag (bootleg Galaga)	No	No	gallag
Gauntlet	No		gauntlet
Gauntlet (2 Player)	No		gaunt2p
Gauntlet (Intermediate Release 1)	Yes		gauntir1
Gauntlet (Intermediate Release 2)	No		gauntir2

en créant une autre lui-même. Un petit exploit qui, lui, est parfaitement licite ! Certaines machines (comme la PC Engine) ne contiennent pas de Rom, ce qui facilite la création de l'émulateur. En ce qui concerne les jeux, vous avez légalement le droit d'y jouer sur votre émulateur à

L'émulateur Playstation ? Lent et injouable.

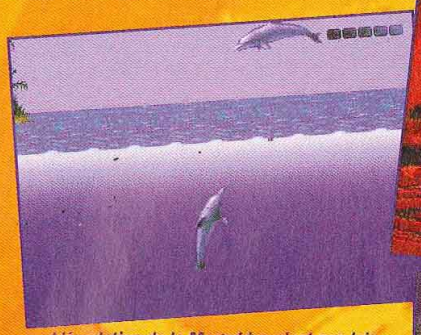
une seule condition : en posséder les originaux. Mais comme les moyens de convertir le programme dans votre cartouche sous forme de fichier sont rares, de multiples serveurs Internet proposent des "Roms" de jeux en libre téléchargement. Le téléchargement et la possession de ces Roms sont illégaux en France.
A noter que certains constructeurs/auteurs de jeux ont mis leurs créations dans le domaine public : vous avez donc le droit d'en faire usage comme bon vous semble. Amstrad a d'ailleurs été l'un des premiers constructeurs à faire entrer sa Rom et son basic dans le domaine public. Le créateur de Batman sur cette machine est dans le peloton de tête de ceux qui ont autorisé la libre diffusion de leurs jeux.

Emulateurs Next Gen
Depuis que la folie des émulateurs s'est emparée des programmeurs, il y a une sorte de compétition amicale entre eux. Ils n'essaient plus de faire au plus vite, mais cherchent à émuler les machines les plus puissantes. C'est ainsi qu'ils en sont venus à tenter d'émuler les consoles actuelles.
Les 32 bits et même la Nintendo 64 font donc leurs premiers pas dans le petit monde de l'émulation. Bien sûr, n'espérez pas voir un émulateur tourner à la vitesse de votre console actuelle ! Le plus avancé de ces émulateurs parvient à faire marcher 40 jeux Playstation sur le millier existant, mais à une vitesse qui rend les logiciels



Sur Neo Geo, l'émulation n'en est qu'à ses tout débuts.

complètement injouables... Reste qu'avec la montée en puissance des ordinateurs (et l'intégration de la seconde ou troisième génération de cartes accélératrices 3D), il est tout à fait possible que, dans un ou deux ans, les 32 bits soient correctement émulées...
A voir les productions actuelles, on peut parier que, des trois consoles actuellement disponibles, la Playstation sera la plus rapidement et la mieux émulée, sachant que la Saturn est une machine complexe et que la Nintendo 64 s'avère gourmande en ressources – en outre, la documentation consernant la machine de Sony est, de loin, la plus fournie...
Quant à la Dreamcast, elle pourrait bien se prêter aisément à l'émulation, tant sa conception est proche de celles des PC. Windows CE et le chip PowerVR de seconde génération étant des éléments du monde PC, l'émulation portera essentiellement sur le CPU SH-4 d'Hitachi qui ne trouvera son équivalent en puissance pure qu'avec la généralisation des Pentium II à 700 MHz ou avec la nouvelle génération de Intel : le Merced, un vrai processeur 64 bits.



L'émulation de la Megadrive n'est pas loin de la perfection.

Une carte d'arcade avec ses multiples Roms.

Un musée du jeu vidéo

L'engouement actuel pour les émulateurs, c'est le signe que l'univers du jeu vidéo entre dans l'âge de la maturité. Si l'émulation provoque l'enthousiasme, ce n'est pas seulement parce qu'elle constitue une prouesse de programmation. C'est aussi parce que toute un génération de "vieux" joueurs, pour qui le jeu vidéo représente de longue date une véritable passion, ne veulent pas voir le patrimoine disparaître au rythme des contingences commerciales. L'industrie du jeu, quand elle n'ignore pas le phénomène, ne s'en inquiète guère : pourquoi s'opposer à l'émulation de jeux qui n'existent plus ? Il n'y a plus d'argent à faire avec depuis bien longtemps...

Et quand vous demandez aux développeurs de ces anciens jeux ce qu'il pensent des émulateurs, c'est bien souvent une réponse enthousiaste que vous obtenez. D'ailleurs, beaucoup d'auteurs mettent leurs anciennes œuvres dans le domaine public quand ils le peuvent.
C'est à la constitution d'un véritable musée vivant du jeu vidéo que l'émulation aboutit. Quand les joueurs se sentent propriétaires, plus rien ne doit disparaître !

Doug'

CAUSE L'EMULATOR

• Emulation
C'est le fait de simuler le fonctionnement d'un ou de plusieurs processeurs dans une architecture complètement différente. Passant par le biais d'un programme ou même de parties hardware, les émulateurs ne peuvent êtres considérés illégaux car ils n'utilisent aucun élément sous copyright. Exemple : AMD et Cyrix créent des processeurs compatibles avec ceux d'Intel sans en copier l'architecture. C'est un exemple d'émulation hardware tout à fait légale. En matière d'émulation hardware, on peut citer aussi le tout récent Game Booster de Datel qui permet de jouer aux jeux Game Boy sur Playstation ou Nintendo 64.

• Front-ends
Ce sont des interfaces ou améliorations graphiques rendant l'utilisation d'un émulateur plus simple. Ces programmes sont le plus souvent développés par des auteurs différents de ceux des émulateurs et possèdent des options servant à gérer plus simplement l'émulation et la gestion des Roms de façon graphique. Les front-ends sont la plupart du temps gratuits.

• Freeware
Un programme qui est en libre diffusion, et appartient donc au domaine public.

• Shareware
Un programme qui est en libre distribution soit en version complète, soit en version démo. L'auteur demande une petite "participation aux frais" en échange de son utilisation.

• Rom
Mémoire morte de la machine. Il s'agit d'une des parties du "cerveau" de la machine qui contient toutes les informations lui permettant de démarrer et d'interagir avec son environnement. Désigne aussi la mémoire figée des jeux dans le monde de l'émulation.

• Patch
C'est un fichier qui remplace une partie du programme originel soit pour le modifier, soit pour le faire marcher sous émulation.

• Trainers
Les trainers sont des modifications du jeu qui permettent, par exemple, d'obtenir des vies infinies.

Magic Engine

La PC Engine, une machine 8 bits fabriquée par Nec, est très certainement la console qui a marqué le plus profondément les férus de jeu, de par les prouesses de programmation inouïes réalisées dessus. Cette console a aujourd'hui son émulateur.

Sortie le 30 octobre 1987, la PC Engine, fabriquée par Nec HE, fut un grand succès au Japon. Son concepteur, Shinichi Nakamoto, de Hudson Soft, avait tout simplement créé la 8 bits la mieux architecturée du marché. Ce fut aussi l'une des machines qui eut droit au plus d'add-on dans le monde de la console : imprimante, version portable, tuner ou encore karaoké booster, elle accueillit aussi un lecteur CD-Rom (du jamais vu sur console !), ainsi qu'une carte d'extension mémoire qui lui permit de rivaliser avec la Neo Geo.

Mais la production sur PC Engine provenait quasi exclusivement du Pays du Soleil-levant, ce qui n'a pas rendu l'émulation facile : manque de documents techniques, problèmes de traduction desdits documents, rareté des jeux... Mais un passionné a relevé le défi d'émuler la machine.

L'écran de présentation, sur fond de Street Fighter.

Ce fan de la 8 bits de Nec, un Français nommé David Michel, a planché sur un émulateur. Après dix mois de travail acharné, il achevé le programme. Le Magic Engine était né. Capable de lire la quasi-totalité des jeux américains et japonais (une grande première !), l'émulateur permet même, dans sa toute dernière version, de jouer directement avec ses CD PC Engine sur le lecteur CD-Rom du PC ! La qualité de l'émulation est en outre irréprochable : le son est de très bonne qualité, le plein-écran est de la partie et la vitesse est identique à l'originale ! De nombreuses options comme le jeu a plusieurs, le ralenti, ou la sauvegarde d'écrans de jeu sont aussi au programme. C'est bien sûr grâce au langage assembleur que David Michel est arrivé à un si bon résultat. Cet émulateur a suscité un véritable engouement sur Internet, ce qui a permis à David Michel de se procurer bon nombre d'informations techniques qui lui manquaient.

Émulateur évolutif

Pour une émulation parfaite, mieux vaut être équipé d'un Pentium 100 avec 16 Mo de Ram, mais vous pouvez faire tourner le Magic Engine sur un PC 486 doté de 8 Mo de Ram. La bête fonctionne sous Dos, mais différents Front-Ends permettent de le faire tourner sous Windows (vérifiez tout de même que vos drivers son sont bien activés sous DOS... si vous voulez jouer en musique). Le principe est simple : il suffit de taper le titre du jeu souhaité et, le cas échéant, les commandes pour voir le jeu apparaître à l'écran. Un grand nombre d'options sont disponibles : joypad, clavier, jeu à plusieurs, réglage du balayage, slow motion, pause, sauvegarde d'écran, auto-fire, etc. Difficile de faire plus complet. Sur Internet, de nombreux programmeurs proposent déjà des add-on pour Magic Engine (comme les front-ends Windows ou l'assembleur PC Engine). Espérons qu'un féru d'électronique fabriquera un quintupleur permettant le branchement de pads Nec ! Le bon vieux Bomberman 94 sur PC, tu le crois, ça ?

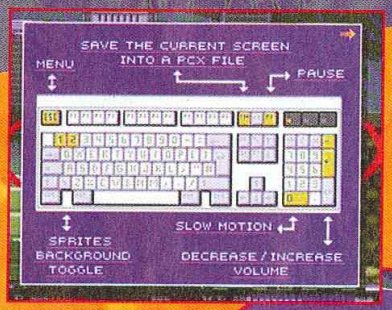
Doug'

SE PROCURER LE MAGIC ENGINE

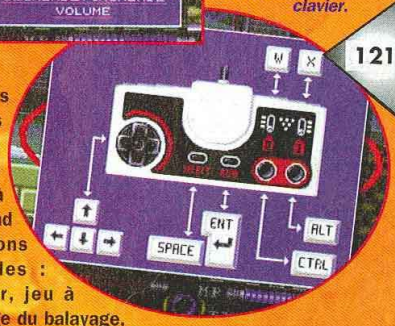
Magic Engine est un shareware. La version diffusée gratuitement permet de tester le produit sans le son. La version complète est quant à elle disponible auprès de l'auteur en échange de 200 F (ce prix inclus aussi toutes les versions et up-grades futurs).

David Michel, Résidence du Parc, appt n° 4, 86330 Moncontour.
E-mail : Dmichel@easynet.fr
Homepage :
http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu

Le Magic Engine 1.00 devrait supporter le mode Supergraphx (une version de la PC Engine qui offrait une meilleure gestion des sprites) et l'émulation de l'Arcade Card (une extension qui permit à la PC Engine d'adapter les titres Neo Geo avec plus de succès que les 16 bits). A noter qu'un kit de développement PC Engine fonctionnant sur PC est en cours de programmation. Cela permettra de créer ses propres jeux PC Engine. Beau cadeau pour les dix ans de cette merveilleuse machine !



Quelques-unes des fonctions annexes que propose le Magic Engine.



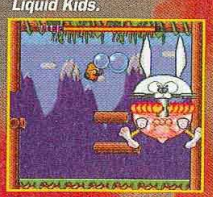
Chaque touche du pad a son équivalent sur le clavier.

Remerciements tout plein

Nous tenons à remercier David Michel, pour son extrême gentillesse et sa patience, ainsi que Made, AEM, Dan, Adol, Jubel, et Maru pour l'aide précieuse qu'ils nous ont fournie lors de la rédaction de cet article.

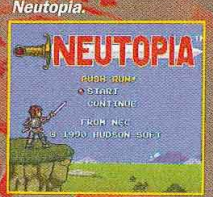
Bomberman 94.

Liquid Kids.



Magical Chase.

Neutopia.



YS I&II.

Spriggan.

Du hard et des

Comment faire le ménage dans sa carte Saturn ? Comment récupérer une sauvegarde sur Playstation ? Comment jouer en Link avec un seul CD ? Voici quelques questions qui sembleront évidentes à certains, moins à d'autres, d'où l'intérêt de passer en revue les différents systèmes afin que tout le monde puisse en profiter.

Switch

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

"SWAP TRICKER" UNE CONSOLE DE PREMIERE GENERATION

Le "Swap Trick" est une manipulation qui se fait capot ouvert (en bloquant le petit interrupteur qui signale que la console est bien fermée). Elle permet de lire les jeux import sur votre Playstation. Le principe consiste à charger le signal européen, puis de remplacer le CD européen par le japonais ou l'américain. Pour obtenir une image en couleurs, il faut se munir d'un câble RGB (le modèle officiel de Sony est solide et semble le plus sûr).

- Entrez dans le menu audio.
- Placez le CD européen dans la console.
- Bloquez l'interrupteur du capot.
- Le CD va tourner puis s'arrêter.
- Remplacez-le par l'import.

NINTENDO 64, L'INGRILLABLE ?

Certains l'auront remarqué, les Playstation japonaises fonctionnent sur du 110 V, alors que les françaises fonctionnent sur du 220. Le problème n'est pas le même avec la Nintendo 64 : vous pouvez utiliser un adaptateur secteur de 220 volts sur une N64 japonaise. Le courant sort du transformateur en 12 volts, quoi qu'il arrive. Impossible donc de faire sauter les plombs de votre console, à moins de brancher l'adaptateur secteur japonais sur le 220 volts français. Mais ça, il faut vraiment le faire exprès !

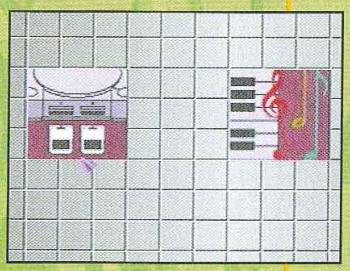
des bidouilles

TIRER PARTI DU SYSTÈME D'EXPLOITATION

Pour accéder au menu, laisser la Playstation vide et le capot fermé en l'allumant.

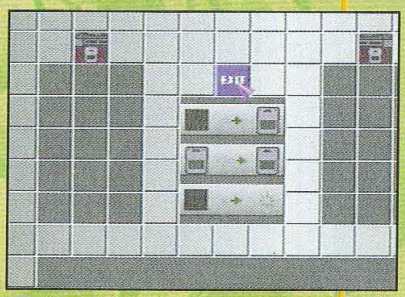
Comment fonctionne le menu ?

L'icône sur la gauche représente le menu de sauvegarde. Celle de droite permet d'écouter les différents thèmes du jeu ou d'un CD audio. Après avoir fait votre choix, validez à l'aide du bouton Croix (toutes les manipulations se valident à l'aide de ce dernier, sauf sur une Playstation NTSC).



Que trouve-t-on dans le menu ?

Le menu se divise en trois parties : à gauche, la grille du premier port ; à droite, la grille du deuxième port. Et enfin, au milieu, trois options.



- Copier tous les blocs de droite sur la grille de gauche.

Pour cela, il faut que la Memory Card soit insérée dans le port de gauche et qu'elle contienne un nombre suffisant de blocs libres pour accueillir les données de la carte de droite.

- Copier un bloc.
- Effacer un bloc.

Sur Playstation, toutes les sauvegardes se font à l'aide d'une carte-mémoire qui contient 16 blocs. Certains jeux mangent beaucoup de blocs (en particulier les jeux d'aventure). On n'enregistrera donc pas forcément 16 fichiers complètement différents sur cette dernière.

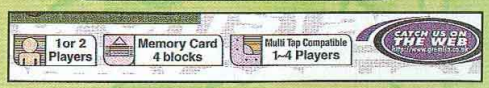
Que faire lorsqu'on a effacé un bloc ?

Si vous avez réalisé votre mauvaise manip avant d'être sorti du menu, appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2, R2 et de façon répétitive, le bloc effacé devrait réapparaître.

COMMENT MARCHE LE MEMORY PACK ?

Pour accéder au menu de gestion de la carte-mémoire N64, maintenez appuyé le bouton Start de la manette, puis allumez la console avec une cartouche de votre choix. Grâce à l'option "Refresh", vous pouvez effacer la totalité ou une partie de votre carte-mémoire (pour n'effacer qu'un bloc, il suffit de le sélectionner puis de valider avec A). Il n'est malheureusement pas possible d'introduire un deuxième Memory Pack dans le contrôleur 2 pour transférer des sauvegardes d'un pack à l'autre. Vous devrez donc charger une partie, puis sauvegarder à l'aide d'un autre pack si vous voulez, par exemple, copier une sauvegarde pour un ami. Les jeux proposent de sauvegarder soit à partir du Memory Pack soit à partir d'une pile dans la cartouche. Il ne semble pas encore possible de transférer une sauvegarde présente dans la cartouche sur un Memory Pack.

ÉVITER LES TROUS DE MÉMOIRE



Avant toute chose, soyez vigilant avec vos différentes cartes-mémoire. Evitez de les laisser traîner sur la moquette. Evitez les chocs, la flotte... Evitez d'éteindre votre console de façon répétitive et rapide. Ne retirez jamais une carte-mémoire pendant un chargement ou une sauvegarde.

A retenir également pour éviter une grosse perte de temps : avant de commencer une partie, pensez à regarder combien le jeu mange de blocs (les indications se trouvent en général au dos de la boîte du jeu, en bas à gauche) et combien de place il reste sur votre carte-mémoire...

De plus, n'oubliez pas que les cartes-mémoire officielles de Sony sont de loin les plus fiables. Faites attention aux mémos qui contiennent soi-disant dix fois plus de blocs que les originales, elles ont aussi tendance à s'effacer dix fois plus...

PLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

TRIFOUILLER LES OPTIONS INTERNES DE LA SATURN

Sur Saturn, bien sûr, les choses ne se déroulent pas de la même manière que sur Playstation. La carte-mémoire, de taille plus conséquente (l'équivalent d'une cartouche Megadrive), peut contenir davantage de sauvegardes. L'insertion de la carte se fait sur le dessus. Et il est aussi possible de sauvegarder ses jeux dans la Ram interne de la console, ce qui n'est pas le cas sur Playstation.

Accéder à la page du menu interne

Le procédé est pratiquement le même que pour la Playstation : allumer la console sans CD ou encore laisser le capot ouvert. Après le paramétrage de la date et de l'heure (utile pour certains jeux proposant des bonus en fonction des dates comme Christmas Nights ou Daytona USA Championship Edition), vous verrez différents symboles correspondant aux fonctions audio. Celui du milieu en haut (en forme de flèche pointée vers le haut) se nomme "Paramètres système", et c'est lui qui nous intéresse. Placez-vous sur ce dernier et appuyez sur A.

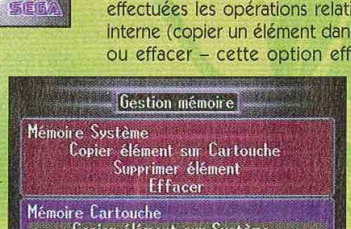
A quoi sert le menu interne ?

- Définir la date et l'heure.
- Définir la langue.
- Gérer la mémoire.
- Autres paramètres.

Accéder aux sauvegardes

Entrez tout simplement dans la troisième option, si joliment nommée "Gestion mémoire". Le nouveau menu auquel vous accédez alors est composée de deux parties. Note : si vous n'avez pas inséré la cartouche-mémoire, vous n'aurez accès qu'à la mémoire système.

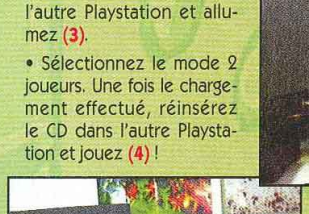
- La partie rouge correspond à la mémoire système. C'est ici que doivent être effectuées les opérations relatives aux parties enregistrées dans la mémoire interne (copier un élément dans la mémoire cartouche, supprimer un élément ou effacer – cette option efface toutes les sauvegardes présentes dans la console... gaffe, donc).
- La partie bleue correspond à la gestion de la mémoire cartouche (idem : copier, supprimer, effacer). Pour libérer des blocs de votre carte-mémoire, n'hésitez pas à transvaser les sauvegardes lourdes (genre persos de Fighters Megamix) vers la mémoire interne.



JOUER EN LINK AVEC UN SEUL CD

Jouer en Link avec un seul CD n'est possible qu'avec les jeux dont tout le programme est chargé d'un seul coup dans la Ram. L'astuce ne fonctionne donc qu'avec les premiers jeux Playstation tels que Ridge Racer Revolution, Doom, WipEout, etc.
Voici comment procéder.

- Bloquez les deux interrupteurs des capots. Allumez une des deux consoles (capot levé) avec le jeu. (1).
- Une fois sur la page de présentation du jeu, enlevez le CD et remplacez-le par un disque audio (2).
- Placez le CD de jeu dans l'autre Playstation et allumez (3).
- Sélectionnez le mode 2 joueurs. Une fois le chargement effectué, réinsérez le CD dans l'autre Playstation et jouez (4) !

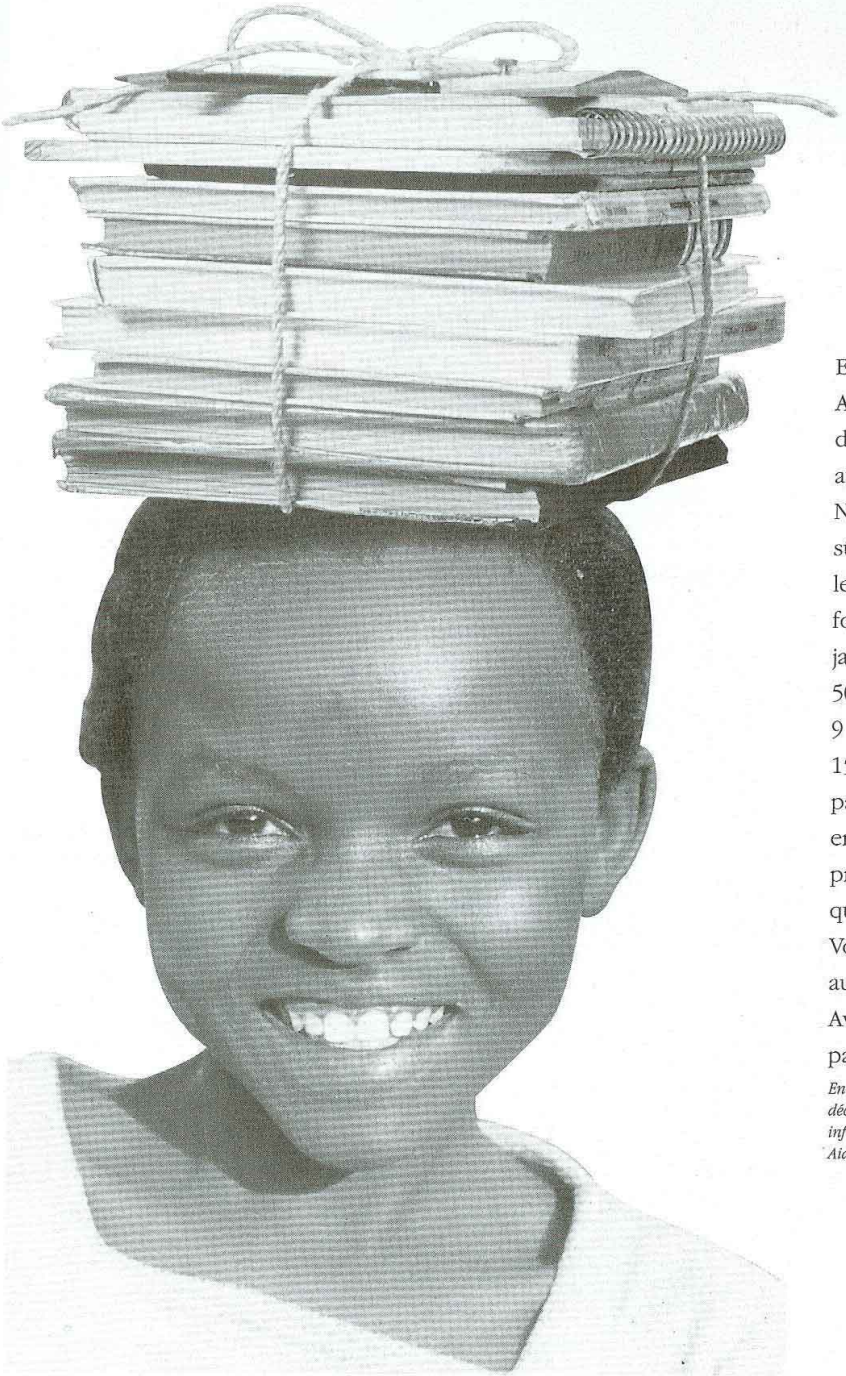


DES SUPER SAUVEGARDES SUR INTERNET

La première chose à dire sur cette technique, c'est qu'elle profite à un public de privilégiés. En effet, il s'agit, ni plus ni moins, de récupérer des sauvegardes sur le web. Lesquelles peuvent se révéler intéressantes si, par exemple, vous venez de perdre une sauvegarde de Tekken 3 avec tous les personnages cachés. Mais pour y parvenir, plusieurs conditions drastiques doivent être réunies :

- posséder un PC équipé d'un Modem ;
- avoir le kit "PC Comm Link", distribué par Datel, ainsi que l'Action Replay Playstation ou Saturn dûment installés sur son PC ;
- se rendre sur les sites AGSCC et GSCC (Asian Game Shark Creators Club) http//members.xoom.com/agscc/ et GameShark Code Creators Club http//www.gsccc.org.

Ensuite, vous n'avez plus qu'à entrer sur un des sites, choisir la rubrique "Game Saves" et télécharger les sauvegardes désirées. Une fois celles-ci copiées dans votre ordinateur, branchez la console avec l'Action Replay, reliez-la au PC et insérez la carte-mémoire. Lancez alors le programme de recherche des codes puis téléchargez, grâce à cet utilitaire, les sauvegardes dans votre carte.



POUR 100 FRANCS PAR MOIS, DONNEZ À UN ENFANT DE VRAIS SOUCIS D'ENFANT.

En parrainant dès maintenant un enfant avec Aide et Action, vous lui donnez la possibilité d'avoir les mêmes soucis que nos enfants mais aussi les mêmes rêves.

Notre action ? La construction d'écoles, bien sûr. Mais cela ne suffit pas. Alors nous créons les conditions pour une bonne scolarisation: formation des maîtres, pharmacies, cantines, jardins scolaires, accès à l'eau, etc... Avec 500 000 enfants scolarisés et 1300 écoles dans 9 pays, Aide et Action, c'est depuis plus de 15 ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation des enfants du-bout-du-monde. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année!

Votre aide ? 100 F par mois. 85 F sont affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 90 et 95 la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière.
Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

APPEL GRATUIT
N° Vert 0 800 000 586

Bon à découper et à envoyer à: Aide et Action - 53, boulevard de Charonne 75545 PARIS Cedex 11

❑ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de: ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre: ..... F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. CON 10

Prénom .....

Nom .....
En majuscules SVP

N° ..... Rue .....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville .....

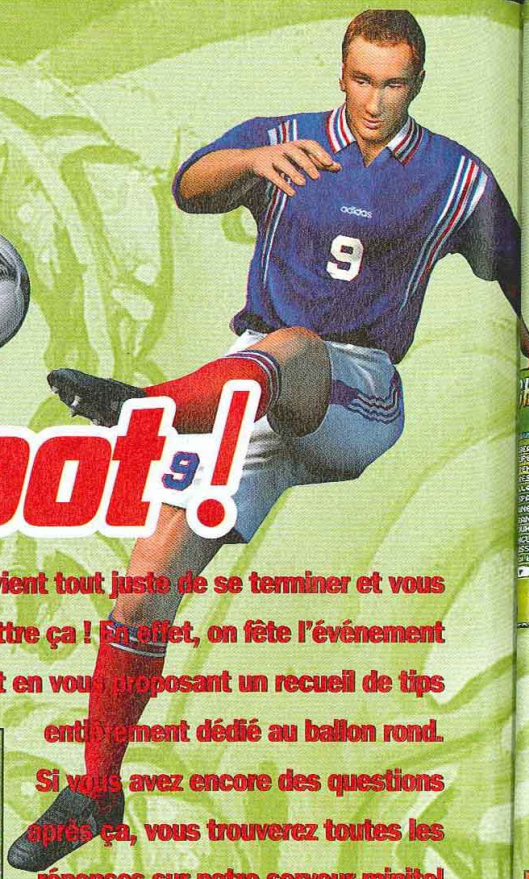
Tél. |_|_| |_|_| |_|_| |_|_| |_|_|

Profession (facultatif) .....

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

DMB&B. Photos : J.C. Thorel/M. Roulet. Espace offert par le support.

Les tips les plus foot !



La Coupe du monde vient tout juste de se terminer et vous allez pouvoir remettre ça ! En effet, on fête l'événement dignement en vous proposant un recueil de tips entièrement dédié au ballon rond. Si vous avez encore des questions après ça, vous trouverez toutes les réponses sur notre serveur minitel 3615 code TCPLUS*... Switch

*2,23 francs la minute

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran-titre.

Footballeurs à grosse tête

▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶

◀ ▶ B A Z+START

Ce n'est pas parce que vous avez la grosse tête qu'il faut être prétentieux.

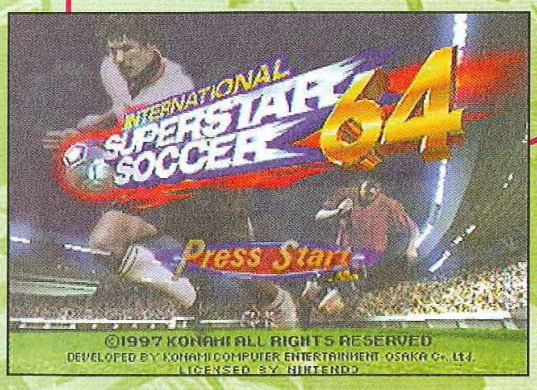
Jouer avec les équipes cachées

↑L↑L↓L↓

L← R→ R←

R→ R B A START

Avec cette équipe, vos performances seront carrément incroyables !



ACTUA SOCCER

Actua Soccer est un jeu qui date un peu mais, pour tous ceux qui l'ont gardé, voici des codes assez sympa...

Jouer avec l'équipe Gremlin Showbiz X1

A l'écran-titre, appuyez simultanément sur :

R2 L2 SELECT ↑ ←

La fameuse équipe est directement disponible.

ACTUA SOCCER 2

Pour le second volet d'Actua Soccer 2, tous les codes s'effectuent sur l'écran du menu principal.

Pour avoir l'équipe Gremlin 11

←→○○↑↓○○

Joueurs géants

↑↓↓→○○○○

Une équipe qui pourrait faire de la pub pour une marque de maïs !

Jouer avec l'équipe Super Fury Animals

←←○→
→○↑↓

Pour jouer sans les lumières du stade

←←←○→→→○

Comme pour toutes les astuces, un message s'affiche si c'est réussi.

Mode d'afichage en noir et blanc

↑↓↑○○↑↓↑

Comme en quarante !

Jouer avec une balle "invisible"

○○←←→→○

Difficile de jouer avec cette astuce !

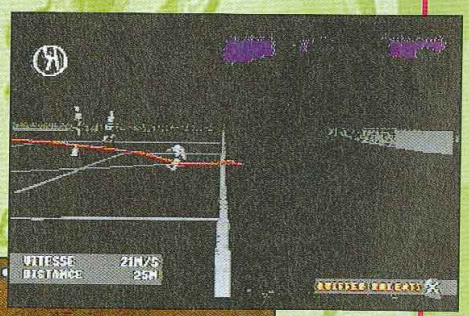
Cumul d'un peu de tout !

Le pire, c'est que tous ces tips (ou presque) sont cumulables ! Voilà qui promet des matchs pour le moins surréalistes... Mais évitez tout de même de jouer en noir et blanc sans les lumières du stade : vous n'y verrez goutte !

Joueurs nains

○↓↓○
↑↑←→

C'est ce qu'on apelle une équipe de petits joueurs !



Joueurs fantômes

○○↓○↑
→○←

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2,23 F/MN)

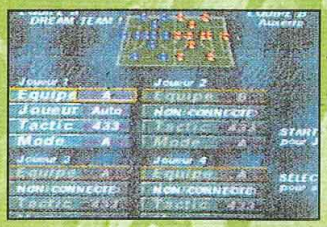
Tips

ADIDAS POWER SOCCER

Parmi la foule de tips habituels pour un jeu de foot, un plutôt original, qui permet d'entendre des commentaires féminins.

Ecouter les commentaires féminins

Avant la partie, choisissez le mode de jeu Arcade. Pendant la partie, appuyez sur Select et entrez dans le menu "Audio". Placez-vous sur "Commentaires", faites défiler les différentes options et appuyez plusieurs fois et simultanément sur ■ et ● : les commentaires féminins seront de la partie.



Si le tip est réussi, l'équipe apparait.

Pour avoir les commentaires féminins, pensez à changer le mode de jeu.

Jouer avec l'Adidas Dream Team

Sur l'écran de stratégie, faites :

L2 R2 ✕ ●

Coups spéciaux

- Passe arrière ■ + ✕
- Coup de pied (sans la balle) ■ + ✕
- Prendre la balle à la main (sur une passe longue) ▲ + ●
- Jonglage (balle proche) ■ + ✕
- Tir Predator ▲ + ✕
- Reprise de volée Predator (sur une passe) ▲ + ●
- Attraper le T-Shirt (près de l'adversaire) ▲ + ●
- Pousser avec les deux bras (sans la balle) ▲ + ✕
- Super esquive (avec la balle) ▲ + ●
- Super course (avec ou sans la balle) ■ + ●
- Retourné Predator (sur une passe longue) ▲ + ✕

ADIDAS POWER SOCCER 98

La suite du jeu de foot le plus arcade recèle une multitude de codes pour tous les amateurs du style, dont un pour avoir les commentaires marrants de Lecoq !

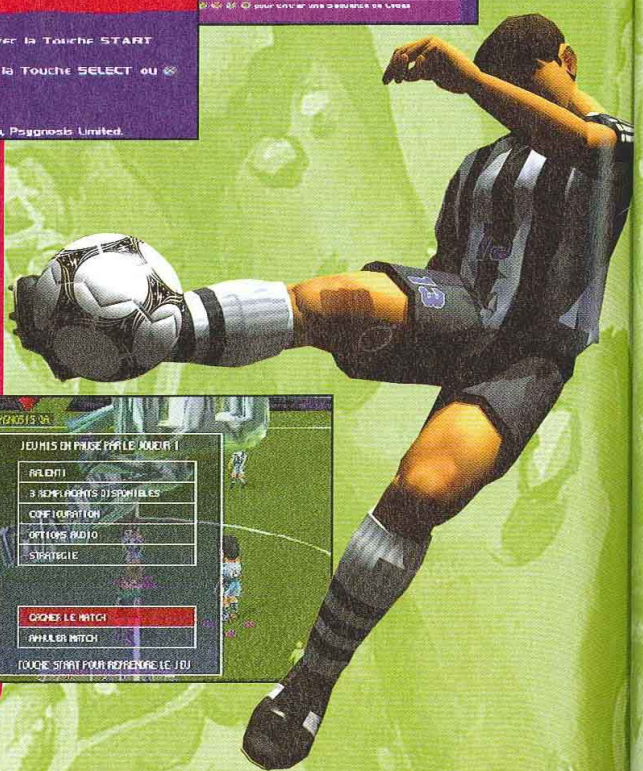
Pour avoir un menu de Cheat Codes

A l'écran "Start Game", pressez simultanément :

L1 + L2 + R1 + R2

Quelques astuces

- Petit Goal ▲ ✕ ▲ ■ ● ● ✕
- Grosses têtes ■ ● ● ✕ ▲ ✕ ■ ●
- Equipes cachées ✕ ▲ ✕ ■ ● ■ ✕ ▲
- Stades cachés ■ ● ■ ▲ ▲ ● ✕ ✕
- Gagner le match ✕ ▲ ▲ ● ✕ ■ ● ▲
- Commentaires marrants ▲ ■ ● ■ ✕ ✕ ■



FIFA 98 EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE !

Entre tous ces FIFA, on s'y perd un peu. Ici, sur Playstation, l'équipe dont vous rêviez et de l'argent à volonté. Alors, heureux ?

Avoir de l'argent à l'infini

A l'écran des transferts de clubs, faites :

○ ⊗ ○ L2 L1

Caractéristique du joueur à l'infini

A l'écran de modification du joueur, faites :

L1 L2 ⊗ ○ ⊗

PRO FOOT CONTEST 98

Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des équipes, et permettent de jouer avec des équipes cachées. A vous des matchs de folie avec les équipes les plus prestigieuses de l'histoire !

Angleterre 1996

L1 L1 L1 →

Faites défiler les différents continents et vous trouverez l'écran "Secret".

Die Mannschaft

R2 R2 R2 →

Une équipe cachée de plus !

All-Time

L2 L2 L2 →

Grâce à ce code, vous verrez Pelé entrer sur le terrain !

Brésil 1970

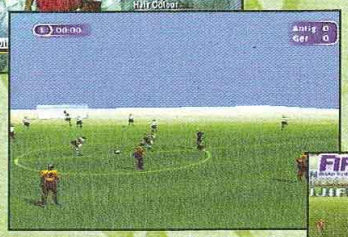
R1 R1 R1 →

L'ancienne équipe du Brésil est dispo !

Sorti à l'occasion des qualifications (comme cela paraît déjà loin), En Route pour la Coupe du monde regorge de bidouilles aussi surprenantes que variées. Et je le prouve !

Jouer sans le stade (si, si !)

Choisissez une équipe au hasard et entrez "**CATCH22**" comme nom de joueur.



Renverser l'écran

A l'écran Customize Squad, puis dans le Player Edit, sélectionnez l'Australie et changez le nom d'un des joueurs par "**NWODEDISPU**", puis commencez un match.

Pour avoir des joueurs nains

Dans le Player Edit choisissez Vancouver et entrez : "**KERRY**"

Pour avoir les Player Points infinis

Allez dans Player Edit, choisissez les USA puis l'équipe de Vancouver et inscrivez : "**DAVE**" comme nom de joueur.

Hot Potato Mode

Dans le menu Player Edit, choisissez l'Ireland (zone 4) et inscrivez comme nom du joueur "**SPUD**".
Ce mode vous obligera à faire des passes... Si vous n'en faites pas, vous tomberez.

Murs invisibles

Dans le menu Player Edit, sélectionnez l'équipe de Wales (zone 4), puis entrez "**WARREN**" comme nom de joueur.

World Cup Round 2

Rentrez dans le Player Edit, prenez le Japon comme équipe et inscrivez "**YUJI**".

Ghost Players

Rentrez dans le Player Edit et choisissez la Slovaquie comme équipe puis entrez "**LASKO**" comme nom de joueur.

Joueurs invisibles

Choisissez l'Angleterre, SheffieldW, et inscrivez "**WAYNE**".

Mode Noir et Blanc

Choisissez Canada (zone 5), et entrez "**MARC**" comme nom de joueur.

TOUS LES MOIS L'ACTUALITÉ SUR TOUTES LES CONSOLES ET LES TESTS LES PLUS COMPLETS

CADOX
52 pages de baston

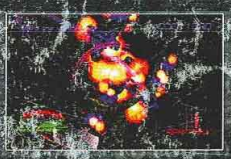
CONSOLES

En vente actuellement chez votre marchand de journaux

Avec Blast Radius Jetez vous dans la bataille et choisissez bien votre adversaire !

OFFRE SPECIALE :
Un câble de liaison offert pour tout achat de Blast Radius*

www.psygnosis.com



PSYGNOSIS

psygnoline 0 08 36 68 99 20* 2.23 FRS TTC/mn

PlayStation

PSYGNOSIS FRANCE 92 Avenue de Wagram, 75017 PARIS

RCS 393 925 821 PARIS Succursale de la société de droit britannique "Company limited by shares" Psygnosis Ltd enregistré en Angleterre n° 1039371. Psygnosis limited, 190 strand, London WC2 1JN, UK
"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Blast Radius, Psygnosis et le logo Psygnosis sont des marques déposées. Tous droits réservés. Copyright Psygnosis Limited 1999.

Pour recevoir votre câble de liaison, envoyez votre preuve d'achat (ticket de caisse et code barre) à : **Psygnosis, Blast Radius, 92 avenue de Wagram, 75017 Paris**

Nom : _____ **Prénom :** _____ **Age :** _____

Adresse : _____ **Code Postal :** _____ **Ville :** _____

offre soumise à conditions. Une offre par foyer. Valable jusqu'au 15 Septembre en France sur les jeux neufs. Toute demande non conforme ne sera pas prise en compte. Dans la limite des stocks disponibles.